



# AmigaNews

L'ORDINATEUR CRÉATIF

**Spécial:  
accélérer  
votre A1200**



● **Surprise: un  
nouvel Amiga**

● **LightWave  
débarque**

● **Imagine v.3.0  
le test**

● **L'Amiga sera-t-il  
mangé par un  
crocodile?**

M 4584 - 70 - 32,00 F



Juillet-Août 1994 n° 70  
Suisse 9.8 FS  
Belgique 225FB, Canada \$7



# l'Amiga surmultiplié

2 190 F



OVERDRIVE 170 Mo : 2 190 FTTC  
OVERDRIVE 250 Mo : 2 490 FTTC

2 490 F



Overdrive CD : 2 490 FTTC

1 990 F



AMEM-32/4 avec 4 Mo de mémoire : 1 990 FTTC  
Avec option FPU à 20 Mhz : 2 490 FTTC

## OVERDRIVE

### Le premier disque dur PCMCIA 3,5" pour AMIGA

L'Overdrive donne enfin accès à des capacités de stockage de masse à prix abordable. Il est 100 % compatible avec d'autres unités de disques internes ou externes et transforme le Workbench 3.00 en un environnement de travail complet et convivial. Avec des taux de transferts supérieurs à 2 Mo/seconde, l'Overdrive est jusqu'à 10 fois plus rapide que certains disques durs internes. De plus, son design a été élégamment conçu dans la ligne de l'A1200 et préserve la garantie du constructeur. Il est livré installé prêt à l'emploi avec une disquette d'installation et de configuration et un manuel en français.

*"Le disque IDE le plus rapide jamais testé."*

*"Un des produits hardware les plus innovants jusque-là pour l'A1200."*  
(test CU Amiga d'octobre 1993)

## OVERDRIVE CD

### Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'Amiga d'exploiter l'immense logithèque existante sur CD-ROM : la plupart des jeux CDTV et CD-32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO, mais également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre Amiga.

## AMEM-32

### Carte multi-fonctions pour AMIGA 1200

L'AMEM-32 est à la fois une carte d'extension mémoire évolutive, une carte accélératrice grâce à son support pour coprocesseur FPU 68881 ou 68882 et une carte horloge sauvegardée temps réel. Elle est configurable en 1, 2, 4 ou 8 Mo grâce à ses extensions mémoire 32 bits standards et plus rapides grâce à sa RAM "Zero Wait State" sans état d'attente. Dotée d'un interrupteur de compatibilité avec les périphériques PCMCIA, l'AMEM-32 ne pose pas de problème d'utilisation du port PCMCIA.

#### Produits disponibles chez :

##### POWER Informatique

06000 Nice

Tél : 93 88 00 86

##### INFOLOGS

13005 Marseille

Tél : 91 47 01 79

##### AXE informatique

13006 Marseille

Tél : 91 48 40 55

##### AXE loisirs

13006 Marseille

Tél : 91 55 61 88

##### GB MICRO

21000 Dijon

Tél : 80 49 99 34

##### JANAL

26000 Valence

Tél : 75 55 43 16

##### INFONIX

31000 Toulouse

Tél : 61 41 26 09

##### MICRO-C

35000 Rennes

Tél : 99 63 71 11

##### MEGA Informatique

42000 Saint-Etienne

Tél : 77 33 35 56

##### INFOLON

54000 Nancy

Tél : 83 32 43 44

##### BAB MICRO

64100 Bayonne

Tél : 59 59 41 90

##### GELAIN

69006 Lyon

Tél : 78 52 77 62

##### CUDA

75009 Paris

Tél : 46 46 47 60

##### AMIE

75011 Paris

Tél : 43 57 48 20

##### PHASE

75014 Paris

Tél : 45 45 73 00

##### FUNWARE

75015 Paris

Tél : 40 47 89 72

##### SEREL

78440 Issou

Tél : 30 42 77 77

##### POINT IMAGE

83200 Toulon

Tél : 94 22 21 89

##### MAXSYS

95300 Pontoise

Tél : 30 38 95 00

ARCHOS



#### ARCHOS

99, rue d'Amblainvilliers  
91370 Verrières-Le-Buisson  
Tél : (33 1) 60 13 90 49  
Fax : (33 1) 60 13 99 18



## SOMMAIRE

### Tests Hardware

Amiga 4000/LC040	12
Carte M-TEC 68030 28Mhz	24
Apollo Turbo 50 Mhz	26
CD32 add on port	34
Lecteur laser CD300	36

### Tests Soft

On The Ball	28
Domaine Public de Cédric	32
Imagine 3.0	40
LightWave	44

### Série

La saga des grands utilisateurs	50
ARexx et ProPage	60

### Spécial

Accélérer votre 1200	20
Texture Heaven	38
Point de vue sur Imagina	54

### Programmation

C par Laurent Faillie	58
C par Olivier Jeannet	60
ASM par Frédéric Delacroix	64
ASM par Lionel Guillang	66

### Courrier

Les petites annonces	72
Les clubs et l'abonnement	74



Flash DP	76
CAM 887 à 901	78
Fish 991 à 1000	84
DPAT 60 à 63	88
Rubrique Associations	90

AmigaNews est édité et publié par  
NewsEdition, SARL au capital de 2000F  
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE  
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

#### Directeur de la Publication:

Bruce Lepper

#### Assistants de rédaction: Thierry

Castagné, Michel Castel, Bruno Parcellier

#### Publicité et comptabilité:

Esmeralda Gimeno

#### Ont participé à ce numéro:

Fred Barachant, Denis Bernard, Dominique Bonin, Eric Laffont, Jacques Pourtant, Patrick Conconi, Kamel Biskri, Cédric Beust, Frédéric Delacroix, Marcel Duruflé, Laurent Faillie, Olivier Jeannet, Frédéric Delacroix, Lionel Guillang, Gilles Soulet, Sébastien Licht, Malika, Pascal Rullier, Lucas Janin, Laurent Camarasa, Pierre Rollier, Jean-Pierre Bonnebouche, Fabrice Neyret, Gilles Bourdin, François Gastaldo, Ivan Daou

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

#### COPYRIGHT ©NewsEdition 1994

Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, AmigaDOS, WorkBench sont des marques déposées de Commodore Amiga. NewsEdition SARL est 100% indépendant de Commodore.

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, FAX 61 99 05 32.

Imprimerie: Douladouze BP 41 chemin des Arènes 31132 Balma Cedex, tél: 61 24 40 05, fax: 61 24 44 48. Tirage: 26000 exemplaires. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel Professional Page v3.0

# Editorial

Alan Michael Sugar (initiales AMS) est le fondateur de la société Amstrad ("AMSTRADition") et l'un des candidats pour le poste de patron de l'Amiga. Que ferait-il de la machine s'il en était propriétaire?

Nous avons posé la question à plusieurs personnes bien placées pour hasarder une opinion, et les réponses concordent: AMS utiliserait toutes les ressources technologiques disponibles afin de maximiser la valeur de son acquisition. Il sortirait le chipset AAA et l'Amiga 5000 le plus rapidement possible, ainsi que des modèles évolués de l'Amiga 1200. De plus, il aurait envie de baisser les prix, en proposant, par exemple, une version de l'A1200 à 1200F (mais pas un A5000 à 5000F, quoique...).

Il y a sûrement de nombreux lecteurs d'AmigaNews qui sont d'anciens utilisateurs d'Amstrad CPC. Cet ordinateur est sorti en 1985 (année de sortie de l'Amiga 1000) et proposait un système complet et séduisant pour un prix fort sympathique. Les CPCistes espéraient que Alan sortirait un modèle 16-bits pour faire face à Atari et Amiga, mais ils sont restés sur leur faim et AMS a dérivé, avec au départ, beaucoup de succès, dans le monde des PC. Puis la meute l'a rattrapé et à moitié dévoré.

Notre Amiga sauvera-t-il AMS d'un monde cruel et orthodoxe où, finalement, il ne se sent pas vraiment à l'aise? Le barbu marginal trouvera-t-il une ruse pour convaincre ses banquiers du bien-fondé de l'affaire? Et comment échappera-t-il à la sorcellerie infâme de l'oncle Mehdi?

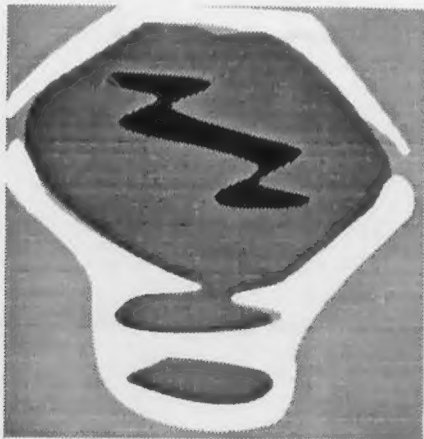
La suite en septembre. Peut-être.

## NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture a gagné le premier prix de la catégorie dessin 2D du concours de graphisme organisé par l'IUT de Nantes. L'auteur n'est autre que Simon Lavit, bien connu des lecteurs d'AmigaNews.

## INDEX DES ANNONCEURS

ADFI	10	FRANCE FESTIVAL DIST.	1330,31
AMIE	87	INFONIX	25
AMIGA CONCEPT	91	INTERCEPTOR	79
APPLIMATIC SA	6	KSM PLUG MASTER	8
ARCHOS	2	PHASE	18,19
ATTILA	89	PHOENIX DP	84
AZUR MICROS DEVICES	11	PROMIGOS	17
CCM	35	SDP	85
CIS	46,47,88,92	SERELE	67
CUDA INFORMATIQUE	49	SILICONE DP	85
DUCHET COMPUTERS	27	SOMEWARE	41
E.D.I.	9	VITEPRO	7
FBI	55	VOTRE SPECIALISTE	57
FREE DISTRIBUTION	81		



**Au bouclage du journal, il n'y avait toujours pas de dénouement de l'affaire Commodore, malgré des rumeurs incessantes de tous les côtés. Même l'infiniment placide Dr Peter Kittel (Commodore Allemagne) a récemment explosé en lisant les harassantes impatiences de certains interlocuteurs.**

"Il n'y a pas encore de résultat que vous puissiez déjà juger. Et le fait qu'il n'y ait pas encore de résultat me paraît totalement raisonnable, considérant les sommes d'argent ainsi que d'autres facteurs en jeu ici. Seulement parce que vous êtes trop impatients, vous voudriez que des négociations portant sur plusieurs millions de dollars soient bâclées? Allons, allons, c'est de la réalité qu'il s'agit ici et pas d'un jeu. Et contrairement à un jeu, le joueur n'a qu'une vie à perdre, pensez donc à cela. J'attends des personnes qui dirigent cette affaire, qu'ils fassent leur travail correctement."

Les négociations continuent toujours et il serait vraiment temps que celles-ci arrivent à terme. Samsung, le géant coréen de l'électronique qu'on avait vu en sauveur possible de la gamme Amiga, semble moins enthousiaste que prévu pour l'Amiga, s'intéressant surtout aux autres possibilités commerciales de la technologie de Commodore.

## Amstrad le nouvel espoir

D'après des sources bien informées la société britannique Amstrad serait, au contraire, préférable à Samsung d'un point de vue de soutien de la gamme Amiga et du développement de nouveaux modèles. Mais Amstrad, un pygmée à côté du groupe Samsung (180 000 personnes, dont 45 000 en électronique), vient d'acquérir une au-



*Au banc des accusés: Mehdi Ali (à gauche), et le patron de Commodore, Irving Gould*

tre société informatique et n'est sûrement pas capable de proposer des sommes mirobolantes. On parle d'une première offre entre 50 et 100 millions de dollars par Amstrad, et on sait que les "trustees", les officiels responsables de négocier la vente, sont encore aller visiter Amstrad le 17 juin.

Ce que nous n'avions pas précisé auparavant, c'est que le plus offrant sera retenu, afin de satisfaire au mieux les créanciers de Commodore. Mais rien n'empêche une solution de compromis, peut-être un accord permettant plusieurs destinations différentes pour les biens de Commodore en technologie, systèmes logiciels et usines.

## Haynie va chez SCALA

En attendant, des personnes importantes de l'équipe Amiga ont trouvé d'autres refuges. Jeff Porter et Dave Haynie sont chez SCALA, la société pionnière de présentation multi-média sur Amiga. SCALA a un contrat important avec General Instrument, une grande entreprise américaine, concernant le développement d'un "set-top box", un boîtier à base de processeur Motorola 68000 qui permettra au téléspectateur de choisir ses films, faire ses achats, etc..., via une version spéciale du logiciel Scala. Dave Haynie travaille sur ce projet, qui ne concerne aucunement ni le système, ni la technologie Amiga. Il a profité de son départ de Commodore pour vider son cœur sur les événements de ces derniers mois.

## Règlement de comptes au ranch

Ambiance sulfureuse à souhait ce mois-ci dans les news des réseaux, Dave Haynie règle ses comptes avec le management de Commodore sur Usenet.

Chez Scala il s'est bien sûr empressé d'obtenir un nouvel accès à In-

ternet, comme tout *cyberpunk* qui se respecte. N'étant plus lié contractuellement à Commodore, il s'en donne à cœur joie et nous avons en ce moment le privilège d'assister au lavage du linge sale de la famille en public.

Nous vous proposons donc de lire ces quelques lignes édifiantes et accusatrices, toutes droites issues du cerveau fumeux de notre génie préféré. Pour certaines de ces interventions, il est intéressant de noter qu'elles datent d'avant son départ de Commodore. Autant dire qu'en lisant ces lignes il y a quelques semaines, on pouvait déjà imaginer que le départ de Dave Haynie n'allait pas tarder.

"La raison pour laquelle Commodore s'est cassé la figure est entièrement due à l'incompétence au niveau management et n'a rien à voir avec les ventes des Amiga. Mis à part le fait que, à cause du mauvais management, Commodore perdait de l'argent jusqu'à un point où ils ne pouvaient même plus acheter les pièces nécessaires à la fabrication des machines, sans parler du maintien de la lourde infrastructure restant de l'entreprise."

"Je vois les choses de la façon suivante (comme d'ailleurs la plupart des gens de ce côté de l'Atlantique): Mehdi Ali est celui qu'il faut blâmer. Je ne sais pas s'il est un grand travailleur, mais au regard des résultats, il aurait mieux valu qu'il soit paresseux. Quand il arriva, il fit de son mieux pour placer ses pions dans le management de la corporation et au niveau international. Toutes les erreurs que ces personnes ont pu faire sont donc de la responsabilité d'Ali, qui avait embauché la plupart d'entre eux."

"Je peux vous dire que ses efforts en termes d'ingénierie ont directement mené Commodore à sa perte. Avant que Ali fasse entrer Sydnes chez Commodore, les choses allaient tranquillement vers une sortie des composants AA aux alentours du printemps 1992, incluant le 1000+ (système 32 bit AA de 1000 USD) et le 3000+ (un 3000 revu avec AA, un DSP 3210, et



un 68040). Il y avait aussi un modèle super bas de gamme, le 300 (petit frère du 500), prévu pour compléter la gamme, sans remplacer le 500."

"Puis vinrent les décisions de Sydnès, catapulté par Ali à ce poste, malgré son incompétence totale en la matière: les composants AA ont été sciemment retardés de six mois, le 4000 a été imposé avec son bus IDE pour remplacer le 3000+ et son bus SCSI, etc... Ces délais ont été la cause des problèmes financiers de 1993, car il n'y avait pas assez de modèles A4000 disponibles (on ne peut pas assembler des micros si vite, surtout si les composants comme Lisa, Bridgette, Gayle, etc... viennent de l'extérieur et doivent être commandés longtemps à l'avance, chose qui n'avait pas été faite).

## **"Le 2200 était tellement mauvais que personne le voulait"**

"Personne ne voulait du 600, qui était considéré comme la version Amiga du Plus/4, mais il a été imposé pour remplacer le 500. C'est Ali qui a fait ça. Et le 600 coûtait PLUS que le 500, ne l'oublions pas."

"Sydnès a perdu son temps à construire ce que nous appelions l'A1000jr (symbolisme important, Sydnès était le responsable du PCjr, un échec monumental chez IBM), une espèce d'A3000 ECS légèrement dénudé. Ce machin était si nul qu'aucun pays n'en aurait commandé."

"Les nouveaux développements ne peuvent être demandés par les managers généraux (GM) des différents pays, ils n'ont pas de liaison directe avec l'ingénierie. Ils font leur rapport à Mehdi Ali, tout comme l'ingénierie. Dans beaucoup de cas, comme pour le 2200, autrement connu sous le nom de 1000jr, et le 600, les GM étaient farouchement contre le produit, mais furent forcés de l'accepter (en fait, le 2200 était tellement mauvais qu'il n'a pu être imposé à personne).

"Avant Ali, les idées de nouveaux produits étaient généralement issues de l'ingénierie et reprises au Marketing par Henry Rubin (celui que Sydnès remplace maintenant). Si le produit marchait, il était développé. Sous Ali et Sydnès, les idées de produits étaient imposées d'en haut par des personnes qui n'avaient aucune idée du marché Amiga et qui étaient trop égoïstes ou négligentes pour se soucier du business qui était le leur."

**Gilles Bourdin et la rédaction**

## **Dataflyer SCSI pour Amiga 600, 1200 et 4000**

**Gilles Bihan est allé voir le nouveau contrôleur DataFlyer SCSI dédié exclusivement aux Amiga 4000, 1200 et 600. Son but est de patcher l'interface IDE afin de pouvoir accéder à des périphériques à la norme SCSI.**

Interface économique en prix et en dimension, elle est adaptée en fonction du matériel concerné. Une version pour 4000 permet à ce dernier d'éviter l'occupation d'un slot en venant se coller directement sur le contrôleur IDE. La version 1200/600 est quant à elle empreinte de considérations d'espace. A cet effet, la carte est minuscule, intégrée comme jamais, venant s'insérer sur le connecteur interne disque dur. Un câble en nappe file le long du châssis pour venir se brancher sur un support installé dans l'espace laissé vide sur la face arrière droite de la machine. Il est prévu dans ce cas uniquement pour une utilisation d'interfaces externes. Le montage est aisé, même s'il faut mettre à sac toute la machine. Le package comprend visserie, câblage et bourrage, pour permettre une installation complète.

La carte rajoute cinq entrées SCSI au contrôleur IDE. Cela veut dire plus clairement que les ID0 et 1 de la chaîne SCSI ne sont pas disponibles, car le gestionnaire les alloue d'office aux disques IDE. Il s'agit donc d'une carte à cinq entrées, ce qui est déjà bien suffisant, car il est rare de mettre à la suite autant d'extensions. De plus les périphériques SCSI ne seront jamais autoboot. Si un disque IDE est installé c'est lui qui bootera. Sinon il faudra en passer par une disquette d'amorce.

Ce système ne parasitera en rien d'autres extensions disques mises en place (compatible avec les disques XDS externes). Une disquette d'installation permet de placer les devices adéquats sur le disque de boot. Un utilitaire organise l'installation/préparation/ formatage des unités SCSI. Le manuel a été francisé par E.D.I. qui propose la carte sous trois déclinaisons: nue (850F pour 1200/600, 990F pour 4000) ; en tandem avec un Syquest 105MB ou avec un boîtier hôte pour disque dur 3 1/2.

Nous espérons être en mesure de parler des performances de cette carte dans notre prochain numéro (fin août).

# **Préférence Amiga**

## **Nouveau réseau de 30 revendeurs CIS**

Durant les mois de juillet et août, des promotions sont proposées par CIS dans son nouveau réseau **Préférence Amiga** qui regroupe une trentaine de revendeurs.

On trouve notamment les produits suivants: **VideoDirector** de Gold Disk à 990F au lieu de 1390F, le système **DCTV** de Digital Creations à 1190F au lieu de 1990F, la carte graphique **Opal-Vision** à 2990F au lieu de 3990, un module contrôleur **SCSI** gratuit pour l'achat d'une carte accélératrice **GVP A1230** équipée de 4Mo de RAM, la carte accélératrice **GVP A1230 Turbo2** équipée de 2Mo pour 3190F.

CIS annonce **Amiga Vidéo Studio**. L'**AVS-50** regroupe un genlock PAL/Y-C GVP G-Lock, le logiciel de titrage et de présentation **Scala MM211** et un module **Scala EX** permettant de contrôler toutes les fonctions du genlock (incrustation, sélection des sources, etc...). Le tout est proposé au prix de 4190F.

CIS sera en vacances du 6 au 21 août. (CIS, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac, nouveau tél 57 891 140, fax 56 362 846)

## **SX1**

**EDI annonce la disponibilité très prochaine des premiers SX1 permettant quasiment de transformer une CD32 en A1200.**

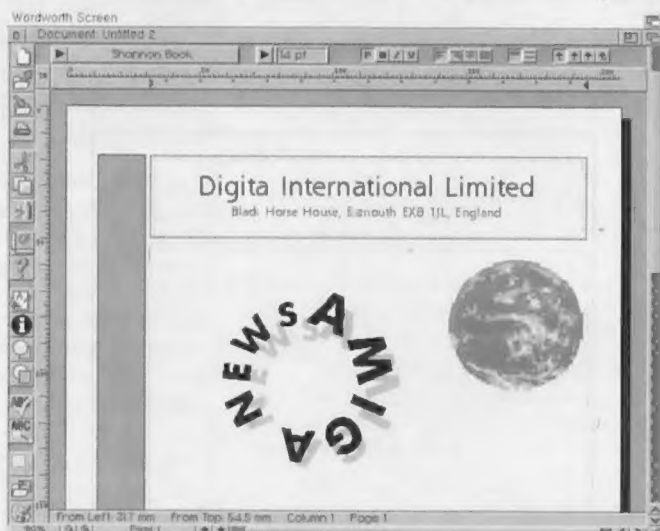
Voici les caractéristiques du SX-1 Beta: connecteur série compatible IBM-AT, interrupteur de déconnection (déconnecte les lecteurs et disques durs connectés), connecteur parallèle compatible A1200, connecteur vidéo RGB DB23 capable FMV, connecteur lecteur compatible A1200, connecteur disque dur IDE 1-44 broches interne et un connecteur DB37 externe, connecteur clavier AT-101 avec traducteur, entrée audio style mini-din six broches, connecteur interne SIMM 72 broches, passthrough MPEG, horloge temps réel.

Le SX1 sera aussi proposé soit avec 4Mo, soit avec disque dur 40Mo, soit avec RAM et disque dur.

(EDI, tél 45 89 32 00, fax 45 89 12 93).



# Wordworth 3.0, enfin!



Gilles Bihan écrit: il y a longtemps que l'on crie à qui veut l'entendre que la bureautique Amiga n'a jamais réellement existée. Exsangue, réduit à des standards de puissance minimaliste, l'univers du traitement de texte n'avait jamais connu un tel bouleversement. Seul Final Copy avait su tirer son épingle du jeu par une originalité hors norme. Heureusement, aujourd'hui, une évolution substantielle voit le jour avec l'arrivée de Wordworth 3.0(A) de Digita International.

Cet avant-propos donne le ton. La nouveauté n'est pas seulement logicielle. C'est une petite révolution dans le monde de l'utilitaire, en attendant hypothétiquement de voir *Final Writer*, inédit en France, et risquant même de le rester fort longtemps. C'est aussi une extraordinaire métamorphose depuis la version 2.0 du logiciel, même si les grandes idées prédominantes sont encore présentes. La version 3.0a, édulcorée de sévères bugs, n'est pas encore totalement apurée de quelques défaillances ou oublis. Des effondrements systèmes ou des fonctions tronquées existent. Mais à ce stade ce n'est plus que de la finition. Quelques manques pourront également paraître comme handicapant, mais l'ensemble est un régal pour ceux qui ont toujours rêvés d'aller un petit peu plus loin avec leur Amiga en matière de texte. Un sentiment général de puissance se dégage de ce programme. Un environnement maîtrisé, bien loin de la lourdeur de son aïeul, fait rentrer notre machine dans une nouvelle aire logicielle. Les fonctions de P.A.O. sont sans commune mesure pour un tel produit. Une francisation est en instance sous les auspices de M.A.D. pour un soft en passe de devenir une référence sur Amiga. (MAD (1) 48-78-11-65)

## Hisoft Basic version 2

Dans le plus récent produit de la gamme Hisoft sur Amiga, qu'y-a-t-il de neuf. En fait, il s'adapte aux nouveaux systèmes d'exploitation ainsi qu'aux circuits AGA.

En vrac: support de l'AGA, bibliothèques pour programmer le système jusqu'au 3.1, environnement de travail complet exactement comme le célèbre Devpac avec multiples fenêtres d'édition (screen mode en plus), l'éditeur prend en compte les avantages du système 2 (même sur 1.3) et 3, il a été conçu pour pouvoir être compatible avec le Quick C du PC, ainsi qu'avec l'AmigaBasic (une section de la doc donne des infos pour pouvoir faire du code portable...), évidemment vous pouvez linker un objet généré par un compilateur C ou un Assembleur, vous disposez comme option de débogage du classique TRON TROFF ou de Monam qui en est à sa version 3.05 (pas de hit enforcement!).

Voilà le tout est empaqueté avec une doc en anglais de 640 pages qui à l'air très bien de prime abord avec une section d'initiation au produit. Il tourne du 1.3 au 3.1 avec un lecteur de disquette et un méga de mémoire évidemment. Un système plus récent, un disque dur et de la mémoire en plus sont à conseiller pour travailler efficacement. Le prix est de £79.95 pour toute l'Europe.

**Kamel Biskri**

Hisoft The Old School  
Greenfield  
Bedford MK45 5DE UK  
tél +44 525 718181 Fax +44

# APPLIMATIC SA

juillet/août 1994

spécialiste **AMIGA** en SUISSE

	francs suisses	francs français
AMIGA 4000, 68030, 4Mb RAM,	dés 1790.-	7190.-
AMIGA 4000, 68040ec, 6Mb RAM,	dés 2490.-	9990.-
AMIGA 1200, 68020, 2Mb RAM	dés 650.-	2590.-
AMIGA 1200, 68020, 2Mb RAM, HD 65 Mb	990.-	3990.-
AMIGA CD32, 68020, 14 MHz NOUVEAU ! (avec 2 jeux sur CD-ROM)	589.-	2390.-
Boîtier TOWER pour AMIGA 4000 ou 1200, 7 slots	dés 590.-	2590.-
Contrôleur SCSI II A4091 (transfert jusqu'à 10 MB/s, en STOCK I)	650.-	2600.-
Moniteur MICROVITEC 1024x768, 15-38 KHZ (en STOCK)	760.-	2990.-
Moniteur Nokia 17" 100 Hz Trinitron (écran pour les nouvelles cartes graphiques II)	2000.-	8000.-
CD ROM SCSI Toshiba 4101 double-vitesse INTERNE	490.-	1990.-
Programme Asim-cdfs avec Disk CD Rom Fred-Fish Gold	149.-	590.-
SCANNER 24Bits, EPSON 600 dpi, softs + câbles	1790.-	7190.-
SCANNER Handy, 400 Dpi	360.-	1490.-
HP DeskJet 560C, 600 dpi couleur + driver AMIGA Nouveau !	990.-	3990.-
Kickstart ROM 2.0, avec manuels en français	99.-	390.-
COMMUTATEUR KICKSTART 3x 1.2 - 1.3 - 2.0, sans ROM	39.-	160.-
RAM 4Mb pour A3000, static column 32Bits	390.-	1560.-
RAM 4Mb pour A4000, 70 ns	400.-	1600.-
A570 CD ROM, avec CD disque 600 Dom. public !	290.-	1200.-
QUANTUM 1825S 3,5", 1,8 Giga, Nouveau!	1990.-	8000.-
QUANTUM 340LPS 3,5", 340 Mb, 9 ms	620.-	2460.-
SEAGATE 340 Mb SCSI II, 3,5" HH, 9 ms	690.-	2800.-
SYQUEST SQ3105S 3,5", 105Mb, SCSI interne + 1 cartouche	650.-	2600.-
SYQUEST SQ3270S 3,5", 270Mb, SCSI interne + 1 cartouche	990.-	3990.-
Cartouche Syquest 105 Mb	99.-	399.-
A-MAX II+, carte émulation Macintosh	890.-	3560.-
EMPLANT, EMULATEUR MAC II COULEUR/PC486 multitâche	890.-	3560.-
FILECARD 105Mb, pour A2000, extensible 8M RAM	690.-	2760.-
RAM pour FILECARD, chaque 2Mb	demandez	demandez
RETINA 4 MB, carte graphique 24Bits, 1024x2048, pour A2000, A3000, A4000. Fréq. jusqu'à 90Hz	890.-	3560.-
PICASSO II 2 Mb, 1280x1024, 82 Hz (A2000, A3000, A4000)	790.-	3160.-
PICCOLO 2 Mb, Zorro III	990.-	3950.-
MPEG, Peggy, pour jouer animations en temps réel	990.-	3950.-
JPEG, digitaliseur 24-bits 768x576, PIP, reproduire 24 images/seconde livrable 08/94	2790.-	11200.-
CARTE ETHERNET A2065, pour installer AMIGA en réseau !	410.-	1640.-
AMIGA LINK avec logiciel ENVOY (carte réseau ETHERNET)	490.-	1990.-
LECTEUR 3,5" EXTERNE, pour tout AMIGA	129.-	490.-
LECTEUR 3,5" HD 1.76 Mb INTERNE, pour AMIGA 2000 ou 4000	195.-	790.-
RAM 512k, avec horloge pour A500	69.-	250.-
VORTEX 486SLC, 25MHz, carte émulation PC + 2 Mb RAM	990.-	3990.-
Videodirector de Golddisk	390.-	1560.-
Digitaliseur de sons avec logiciel complet, excellente qualité	89.-	360.-
PAGESTREAM 2.23 avec Upgrade 3.0 gratuit	490.-	1990.-
Adpro 2.5 (convertir, travailler des images de tous formats)	490.-	1990.-
Finalcopy II en français, avec dictionnaire	195.-	800.-
Finalwriter (un des meilleurs traitements de texte)	269.-	1060.-
SCALA MULTIMEDIA 3.0 (disquettes + manuels en français)	690.-	2790.-
Directory OPUS (un utilitaire indispensable pour votre AMIGA)	189.-	780.-
Modem Zyxel 1496Eplus FAX jusqu'à 19200 Bds, homologué en SUISSE	990.-	3950.-
AMIBACK programme pour Backup sur disquettes ou Streamer	139.-	560.-
Disquettes de marque SONY 25DD, la boîte de 10 pièces	10.-	40.-



Produits **GVP**

demandez notre documentation svp

les produits GVP sont réservés au marché SUISSE

### Disques durs:

AMIGA 2000: HardCard II-8, 120Mb	690.-
AMIGA 500: A500-HDS, avec QUANTUM 120 Mb	690.-
AMIGA 2000 ou 4000: A4008 contrôleur SCSI II série II-8 ...	290.-

### Cartes graphique/Video 24Bits:

Vision 24 avec transcodeur RGB, Genlock, digitaliseur real time	2490.-
EGSLC-28/24 (Spectrum) avec 2 Mb RAM, programme peinture EGS Paint	990.-
TBC+ Framegrabber 24 bits	1890.-

### Accélérateurs:

AMIGA 1200: GVP A1230 série II avec 4 Mb RAM + SCSI II	860.-
Copro 68882 40 MHz pour A1230	230.-
Contrôleur SCSI pour A1230	200.-
AMIGA 4000: 68040, 40 MHz, 4 Mb RAM + Contrôleur SCSI II	2490.-
Mémoire (RAM) pour carte COMBO, A530 ou A1230 (en stock I)	390.-

### Divers:

G-LOCK: entrées/sorties: composites + SVHS	690.-
I/O Extender: 2 x série + 1 x parallèle	290.-
IMAGE FX V1.5	490.-

Service de réparation et pièces détachées pour AMIGA !

# APPLIMATIC SA

CH-1618 Châtel-St-Denis, Ruelle Thomas 252  
Tél (1911)(0)21-9487185 Fax (1911)(0)21-9480748



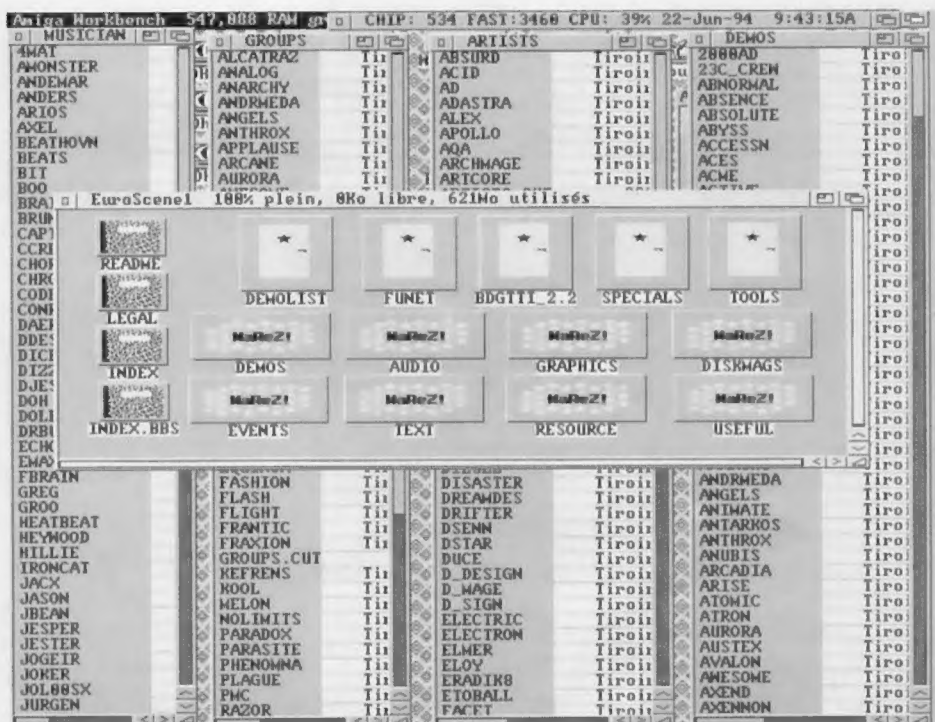
# Overdrive

Archos SA lors du test de l'Overdrive (cf ANews 63) espérait pouvoir faire fonctionner un Overdrive avec un Amiga équipé d'une extension mémoire interne 32 bits de plus de 4Mo. Depuis, Archos nous a dit que le conflit avec le port PCMCIA et plus de 4Mo est inévitable. Cela est dû à l'architecture interne de l'Amiga. Ce problème ne se pose pas avec les cartes disposant de leur propre processeur gérant la mémoire de la carte.

De nouvelles cartes pour Amiga 1200 voient le jour presque tous les mois. A ce jour, l'Overdrive actuel refuse de fonctionner avec deux cartes accélératrices: la GVP Turbo + series II et l'Apollo 1230. Avant la disponibilité définitive d'une nouvelle version du contrôleur Overdrive, Archos propose, pour ceux qui en ont besoin, une mise à jour des contrôleurs Overdrive et Amiquest non compatibles avec les cartes accélératrices au prix de 500F.

Enfin il a été constaté que le logiciel **Viruz** installé dans le tiroir User-Startup bloque le démarrage de l'Overdrive.

L'Overdrive CD, lecteur de CDROM se connectant sur le port PCMCIA, est disponible. Ce lecteur, compatible PhotoCD, est double vitesse et multi-session. Il peut jouer les CD audio et CD graphics. Il émule le device CDROM de la CD32 et accepte à ce jour 90% des titres CD32. Il répond à la norme ISO9660 et peut lire les CDROM AmigaDOS, PCDOS et Mac HFS. Son prix: 1990F TTC. (Archos, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières, tél 60 13 90 49 fax 60 13 99 18)



**Euroscene 1:** Si vous êtes amateur de démos, de graphisme et de musique sur Amiga ce CDROM disponible chez Phoenix DP au prix de 149F a de quoi vous convaincre d'investir dans un lecteur CD (voir notre test du lecteur CD300 d'Apple sur la page 36). Tous les gagnants des rassemblements Euroscene s'y trouvent, avec des milliers d'autres en direct de l'archive FUNET d'Internet. Les fichiers sont archivés LHA. C'est un peu pénible d'être obligé de les décompresser à chaque fois, mais c'est parfait pour un serveur BBS. (Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cedex. Tél/FAX 59-82-95-00.)

**5950 F**

# IMAGINE 3.0

Avec un manuel en français !



Réalisez vos envies les plus folles !

**IMAGINE** est le logiciel de création 3D en Ray-trace le plus puissant et le plus rapide.

## Principales fonctions de la version 3.0 :

- Bones
  - Kinematic Movements
  - Motion graphics
  - Déformation,
  - Matériaux
  - Macros
  - Gestion des sons
  - Compatible avec les modes graphiques AGA, ...
  - Barres d'action qui apparaissent sous la souris (pop up)
  - Brush tacking
  - Font and image editor
  - Contrôle de Hiérarchie
  - Particules
  - Field rendering
  - Graphics en temps réel
  - Caméra et marqueurs de lampes
- En tout plus de **200 nouvelles fonctions** ...

- Fonctionne avec Amiga 2000, 3000, 1200 ou 4000 avec 3Mb.

- **IMAGINE PC**, fonctionne sur 386 / 486 avec 4 Mb de RAM.

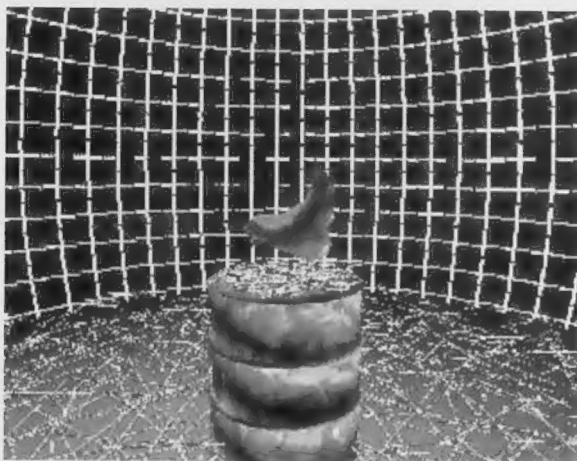
- Affichage VGA ou 24 bits.
- Contrôle à la souris, disque dur.
- Co-processeur mathématique nécessaire.

**impulse**

**IMAGINE** est importé et distribué par **VITEPRO**  
42, rue Raymond Marcheron 92170 VANVES  
Disponible chez tout revendeur agréé Vitepro



## Les Bandits-Mages de Bourges



### Bourges et son festival Bandits-Mages, en avez-vous entendu parler?

C'est avant tout un festival de vidéo qui existe depuis trois ans.

Depuis l'année dernière et surtout cette année, des installations vidéo et multimédia ont été présentées. Devinez qui était au rendez-vous? Ce cher A1200.

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, voyons un peu ce qui s'est passé chez ces bandits

magiciens de l'image (18-21 Mai 94).

Dans tout cela, j'ai retenu trois pièces qui risquent, par leur démarche, d'en faire cogiter plus d'un:

- la première est celle réalisée par un groupe d'artistes autrichiens: Cornélius et José, Vienne.

*Synopsis: sculpture électronique donnant à voir, par un effet de double rotation, une image en trois dimensions.*

Ils travaillent sur Amiga (un

500 gonflé à bloc). Notre perception est troublée, nous sommes à l'extrême frontière de la 3D... très puissant. L'image est perçue de n'importe quel point où nous nous trouvons dans l'espace de cette machine. Elle nous aspire. C'est un peu comme un hologramme animé version ship. Mais le résultat est là et nous sommes confondus. Cette pièce, "sculpture with rotative T.V screen", pose le problème de la course à la technologie. Avant d'avoir plus de mémoire, plus de vitesse, de bidules, il faut de la réflexion. Ce travail recentre la position de l'artiste et par là-même celle du spectateur. En effet, le champ d'investigation de l'artiste n'est plus celui de l'illusion visuelle mais plutôt celui de l'illusion perceptive. L'oeil du spectateur ne change pas de point de vue, l'image reste la même.

- Parlons aussi de Jean-Paul, le président de Bandits-Mages et de son "Hula Hoop".

*Synopsis: cylindre métallique sur balancier (à aérovideoprojection avec cockpit pour tête incorporée, DX 107), pied balancier en U métallique, parachute de largage militaire (en soie, fixé sur paraplui-scions en fibre de verre), ventilateur (hélicoïde, gamme agriculture). C'est à vous couper le souffle. Son engin est une section d'accélérateur de particules où le spectateur se projette au gré de sa fantaisie dans un monde superlumineux. Nous*

franchissons sans trop de difficulté la vitesse de la lumière pour nous trouver en un rien de temps dans l'univers de l'information pure. Univers virtuel ne rime pas obligatoirement avec technologie de pointe.

- Finissons avec le groupe PPPPP et "Technopoule". Derrière, deux cogniciens malins: Fred (Paris) et Henri (Toulouse).

*Synopsis: Dispositif artistique permettant de réaliser des connexions entre une poule et un environnement technologique. Les picorements de la poule envoient des informations qui sont traitées sous formes de sons et d'images. Ces signaux engendrent ainsi un regard croisé entre l'animal et notre propre comportement devant les technologies.*

La poule est présente seulement comme catalyseur et non comme bête de foire. Elle est là, aucune intervention n'est faite sur elle. Elle pilote un A1200 dans lequel vit sa consœur réalisée sur Imagine 2.09, animée sur DP IV et gérée sur Scala MM 300.

L'hypothèse est vérifiée par l'expérience: la poule artificielle est belle et bien vivante (même si elle a encore besoin de la "réelle" pour s'animer).

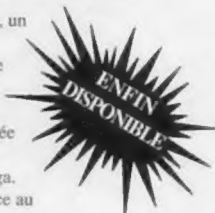
La question n'est plus qui de la poule ou de l'oeuf, mais qui de la poule ou de l'Amiga va pondre la première...

**HEN-ri T.**

## Plug Master

Le 1er système de domotique sur Amiga

PlugMaster est un système de domotique grand public, un système intelligent à installer soi-même. La domotique de PlugMaster permet par l'intermédiaire de votre Amiga de piloter et gérer votre habitation. **Aucun fil de connexion n'est nécessaire entre les appareils électriques et l'Amiga**, la liaison étant assurée par des prises réceptrices à courant porteur. PlugMaster reste autonome après l'extinction de l'Amiga. Toute la programmation et la gestion est simplifiée grâce au logiciel, qui peut être commandé par AREXX. La seule limite de PlugMaster est celle de votre imagination.



Zeus  
Electronique  
Développement

PlugMaster possède 2 applications en 1:

#### Un système de domotique

Qui permet de piloter et de gérer les appareils électriques de votre habitation, de votre chauffage à votre lave-linge le soir aux heures creuses, sans oublier la lumière du garage ou le biberon de bébé la nuit...

#### Un simulateur de présence

Qui permet pendant les vacances, les week-ends ou les absences de courtes durées, de recréer l'ambiance d'un lieu habité.



**SANS AUCUNE MODIFICATION DE VOTRE INSTALLATION**

PugMaster 3 (Livré avec 3 prises) 4990 Frs	PugMaster 1 (Livré avec 1 prise) 3990 Frs	Prise supplémentaire 590 Frs	Tous nos prix sont TTC. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
--	---	------------------------------------	--

Nom	Prénom	Article	P.U	Qté	Total
Adresse					
Code postal					
Ville					
Je joins à ma commande mon règlement par chèque que je retourne à :					
Kheops Software Multimédias		Tel: (1) 47.56.98.49		Frais de port (France)	30 frs
72 bd Jean Jaurès 92110 Clichy (France)				Total	

## En bref

**Emplant:** Dans le test hardware de la carte d'émulation Mac Emplant, il suffit de passer en mode NTSC pour que l'Amiga ne plante pas.

**ADFI:** La société ADFI propose un nouveau cours: Workbench et système 3.0. L'auteur, Pierre-Philippe Lainay, veut donner les bases au débutant et à l'initié ainsi que des trucs pour exploiter le Shell et le Workbench. On y trouve également des explications concernant de nombreuses fonctions méconnues. Des sources en plusieurs langages sont inclus. La nouvelle version d'A.B.E. 3.057.D améliore les fonc-

tions existantes dont le béli-nogramme. (ADFI, Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont Ferrand)

**Final Writer 2.0:** Alors que la version 1.0 de Final Writer n'est pas encore disponible en français, Softwood prépare la version 2.0 pour répondre à Word-Worth 3. Au programme: fonction Undo/redo, boîte d'outils paramétrable, création de tableaux automatiques...

**Vidi en Suisse:** C'est -1- Computer qui distribue Vidi 24RT v1.10 en Suisse. Tél. (19 41) 27.222.000





## Interplay

Interplay est le logiciel de développement qui a permis à la société anglaise Optonica de créer les CD Pandora, Insight technology et Dinosaurs pour CD32 et CDTV. L'interface d'Interplay est similaire à celle de Scala ou MediaPoint. Interplay fonctionne sur un A2000, 3000 ou 4000 avec 4Mo de RAM minimum et un disque dur. Les CD créés pourront fonctionner également avec un A570 et autres lecteurs de CDROM. Le prix d'Interplay est de 995 livres. (Optonica Ltd, 1 the terrace, high street, lutterworth, leicestershire, UK, LE17 4BA, tél 455 558 282, fax 455 559 386)

## Resource Version 6 est arrivé

Pour les non initiés ce programme sert à transcrire du code machine en source assembleur. Cette révision bénéficie d'une nouvelle interface graphique, avec ouverture simultanée de fenêtres permettant un travail plus rapide. Une aide en ligne pour toutes les fonctions contenues dans Resource accessible très rapidement donc efficacement (ainsi que l'accès aux structures du 3.0). Toute la famille 680x0 est reconnue (MMU et FPU inclus). Prise en compte du système 3.0. Resource peut s'ouvrir sur un écran public donc tous vos outils peuvent s'y greffer. Source ASM pour Devpac, Macro68k... Un mini assembleur permet de modifier du code dans Resource (sauf du code spécifique 040) ... Mais le côté innovateur est l'apparition des fichiers RCL qui permettent un travail plus automatique, les appels de fonctions Amiga sont gérés. Malheureusement, pour le moment, seul l'AZTEC est reconnu, surtout le 3.6. (Resource V6 prix £130, distribué par Helios Software, 163 Huthwaite Road, Sutton-in-Ashfield,



Nottinghamshire, NG17 2HB, England. Tel +44 623 554828)

## TurboPrint Professionnal 3.0

Pionnier dans les gestionnaires d'impression, TurboPrint Professionnal 2.0 semblait un peu dépassé par l'arrivée des nouveaux modes (AGA) et la mise sur le marché de programmes plus performants (Studio). La version 3.0 comble le retard qui s'était creusé et supporte désormais une impression en 16 millions de couleurs (ou 256 niveaux de gris) pour pouvoir magnifiquement reproduire des images 24 bits ou Ham-8. De nouveaux drivers ont été ajoutés (Canon BJC 600, HPDeskjet 550-560-1200, ...) et quelques nouvelles fonctions ont été implémentées. Nous attendons avec impatience la version française.

## Unix BSD

Eric Laffont, suite aux nombreux courriers lui signalant l'existence de BSD, tient à préciser qu'il n'a pas oublié de parler de la version NET-BSD pour Amiga qui reste la seule version complète UNIX-X11R5 pour Amiga disponible à ce jour. Elle va être distribuée par Pearl Soft très bientôt, toujours en domaine public. Vous en aurez la primeur dans le numéro de septembre. Toujours pour septembre, vous trouverez un article sur l'accélération "custom" des A4000 et autres cartes à base de 68040. Qui ne rêve pas d'avoir des dhrystones à plus de 50000!

# E.D.I.

Tél. : (1) 45 89 32 00

Fax : (1) 45 89 12 93

Européenne de Distribution Informatique



## LES NOUVEAUTES

### COMMUNICATOR (Eureka) 1 290 F

Faites communiquer la CD32 avec d'autres Amiga. Utilisez la CD32 comme lecteur de CD-ROM intelligent. Vous pouvez commander votre CD32 à partir de SCALA et lancer des disques audio ou des CD-ROM vidéos (pour cela la carte MPEG est nécessaire). Il est équipé d'une interface MIDI (In/Out et Thru) à grande vitesse, utilisable à partir du CD32 ou de l'Amiga. Possibilité de charger des images IFF (yc en mode AGA), PCX, GIF à partir de la CD32 et de les afficher sur votre Amiga (A2000 et A500 compris !). L'ensemble COMMUNICATOR se compose d'un COMMUNICATOR (avec MIDI/Port série/prise clavier) d'un CD COMMUNICATOR (complètement rempli - prog. Communicator + Domaine Public), disque d'installation (pour le côté Amiga). En cadeau : PHOTOLITE

### COMMUNICATOR LITE (Eureka)

790 F

Le COMMUNICATOR LITE possède les mêmes caractéristiques que le COMMUNICATOR mais n'est équipé ni de MIDI, ni de l'interface clavier et n'aura pas de capacité d'extension. En cadeau : PHOTOLITE

### PHOTO LITE (Eureka)

490 F

Permet de visualiser des disques Photo CD sur CD32 / A1200 / A4000. Palette couleur de 16,7 millions de couleurs réelles. Mode carrousel, 1 mode paysage et 2 modes portrait. A1200 et A4000 : 3 MO RAM mini. Lecteur CD-Rom et un logiciel adéquat sont nécessaires.

### SX1 (Paravision-Microbotics)

2 250 F\*

Transformez votre CD32 en SUPER A1200 avec clavier, lecteur de disquette, extension de mémoire. Avec les SX-1, vous posséderez un A1200 avec lecteur CD-Rom et la capacité d'accès au MPEG, ainsi que des possibilités d'extensions ultérieures.

(\*) version standard Ram OK extensible à 8 MO, autres versions, nous consulter...

### PHANTOM 2 CD32 (Euromax)

150 F

Après le succès des modèles PC, SNES de ce type de manette, voici la Phantom 2 pour CD32. Joueurs, PHANTOM 2 CD32 est la manette extrême de vos exploits.

### DataFlyer SCSI + (Expansion Systems) A4000 : 990 F - A1200 : 850 F

Utilisez des disques durs SCSI externes\* plus un disque dur interne IDE avec votre A1200 ou votre A4000. DataFlyer SCSI + convertit les signaux sans interférer avec le standard IDE. Il est aussi compatible avec DataFlyer XDS. DataFlyer SCSI + est le compagnon SCSI idéal du contrôleur IDE/AT installé en série sur les A1200 et A4000.

(\*) vous pouvez connecter disque dur, SYQUEST, Streamers, CD-Roms et Floptical (en interne ou externe sur A4000).

### MODEM

#### ALTO 19.2e

1 990 F

ALTO 19.2 EFX Modem, Fax Modem, Minitel, 19 200 Bps, V.23bis (etc.). Livré avec alimentation 220 V, câble et prise tél. (non agréé FT - destiné à l'export).

#### ALTO 28.8e

2 990 F

ALTO 28.8 EFX Modem, Fax Modem, Minitel 28.8 Bps, V.23bis (etc.). Livré avec alimentation 220 V, câble et prise tél. (non agréé FT, destiné à l'export).

## ET TOUJOURS ...

### DataFlyer XDS IDE (Expansion Systems)

590 F

Boîtier externe pour disque dur 3.5" Slim Line Premier ou second HD.

(Doc. complète en français).

Promo DataFlyer XDS avec disque dur. Téléphonez-nous !

### DataFlyer 105 SQ (Expansion Systems)

Consultez-nous !

L'ultime disque dur amovible (IDE ou SCSI - Interne ou Externe), livré avec ou sans carte.

### MONITEUR MICROVITEC

3 390 F

Multisynch, 14", pitch 0,28, fréquences horizontales 15-38 KHz, livré avec adaptateur A1200.

### MODEM PEGASUS

1 550 F

PEGASUS 14400 EFX. Modem & Fax Modem 14400 Bps, U.23 bis. Livré avec alim. 220 V, câble et prise tél. (non agréé FT, destiné à l'export).

### DOUBLE LECTEUR HD (KCS)

Nouveau Prix.... 1 990 F

HANDY SCANNER AlfaScan Plus (N/B) : 1 590 F - Alfa Colour (couleur) : 2 350 F

## ET ENCORE ...

Super INTERFACE MIDI - 5 prises + câble

290 F

TECHNO SOUND TURBO II - Doc. française + câble

290 F

AUTO MOUSE JOYSTICK

125 F

ROM SWITCHER A500/A600/A2000

N.C.

SOURIS OPTIQUE

340 F

SOURIS OPTO MECANIQUE 400 DPI

120 F

TRACKBALL

300 F

LECTEUR EXTERNE

490 F

LECTEUR INTERNE (A500-500+)

475 F

EXTENSION MEMOIRE (Tout Amiga)

N.C.

DISQUES DURS seuls

N.C.

CARTE ACCELERATRICE pour A1200 - A2000 - A500 - A500+

N.C.

Nous avons peut-être le produit Amiga que vous recherchez. Téléphonez-nous ou passez sur notre serveur.

**RENSEIGNEZ-VOUS 24 H SUR 24 - 7 J SUR 7  
SUR NOTRE SERVEUR MINITEL\* AU 45 89 25 45**

\* Renseignements, Rubriques, Boîtes à lettres...

BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement :

Mon Amiga : ..... Je passe commande à :

Participation aux frais de port : 45 F - CR : ajouter 60 F - Monteur 200 F

Nos produits sont expédiés soit en COLISSIMO, soit en SERNAME EXPRESS.

Nom : .....

Adresse : .....

C. Postal : ..... Ville : .....

Qté : ..... Article : ..... Prix unit. : .....

Frais de port : .....

Contre-Remboursement (si besoin) : .....

TOTAL

E.D.I.

B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13

Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

☐ Chèque ☐ CCP

☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement

Carte bancaire ☐ Crédit Financier

expiré à : .....

DATE : .....

Signature : .....



## PlugMaster, un système de domotique pour Amiga

Bruno Meunier, une des personnes ayant réalisé PlugMaster, nous présente son produit.

Deux jeunes sociétés françaises ont conçu un système de domotique sur Amiga. Avec PlugMaster, vous pourrez programmer facilement vos appareils électriques.

Le cœur du système se présente sous la forme d'un boîtier émetteur connecté sur le port série de l'Amiga. Les appareils à commander se branchent simplement sur des prises réceptrices, elles-même connectées sur les prises électriques de votre habitation. PlugMaster utilise la technologie du courant porteur et son installation ne nécessite pas de modification de votre installation existante. Il est possible de commander jusqu'à 60 prises réceptrices.

Le logiciel associé à PlugMaster est d'une utilisation simple. Toute la gestion de l'habitation consiste en la programmation de séquences.

Toutes ses commandes sont présentes à l'écran et accessibles par icônes ou par raccourcis clavier. Son chronogramme vous permettra de visualiser clairement, en fonction de l'heure et de la date, toutes vos séquences. Son séquenceur vous permettra d'ajouter, de modifier et de supprimer vos séquences. 14 combinaisons de séquences sont proposées dont: la commande de la prise chaque jour, chaque semaine, chaque mois, à une seule date, chaque jour entre deux dates, plusieurs fois par jour, par semaine, etc... Après avoir défini toutes vos séquences il faut les transférer vers le boîtier émetteur.

### Le boîtier émetteur

Une fois installé à côté de votre Amiga, le boîtier est autonome, même après une coupure de courant. L'Amiga n'a pas besoin de rester allumé en permanence, toutes les séquences de domotique sont gérées par le boîtier émetteur.

On peut connecter un minitel et un modem sur ce boîtier. Si vous possédez un modem, vous avez la possibilité d'intervenir à distance, par l'intermédiaire d'un minitel, sur l'état des prises de votre habitation.

Pour les périphériques utilisant l'interface série de l'Amiga, celle-ci est toujours disponible mais déportée sur le boîtier émetteur qui dispose d'un pass-through RS232.

Le boîtier émetteur envoie et reçoit les données des prises réceptrices par l'intermédiaire du réseau électrique de votre habitation.

### Les prises réceptrices

Elles se positionnent entre vos appareils électriques et vos prises secteur 220V. Chaque prise réceptrice possède son propre numéro d'identification et peut être commandée indépendamment

du boîtier émetteur. Deux voyants indiquent en permanence l'état de la prise réceptrice.

### Exemples concrets

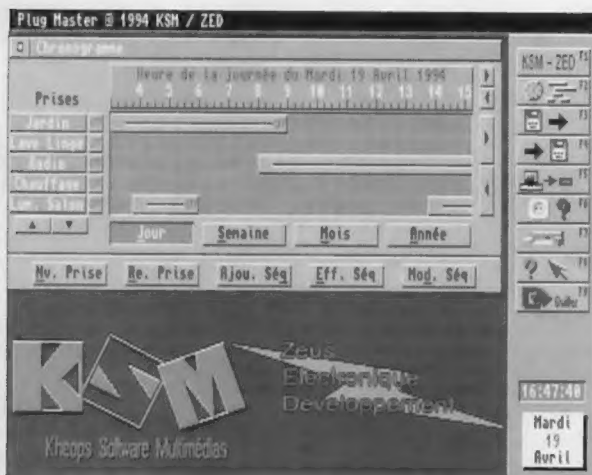
- L'hiver, gérez la régulation de vos convecteurs électriques.
- Laissez-vous tenter le matin, après votre toilette à déguster votre café juste comme vous l'appréciez.
- Réveillez-vous en musique tout en pré-chauffant votre salle de bain.
- Une machine de linge ou de vaisselle à faire tourner en journée ou le soir ? Fini les prises programmables et autres procédés archaïques.

Une absence momentanée ou tardive ? Simulez tout simplement votre présence dans l'appartement.

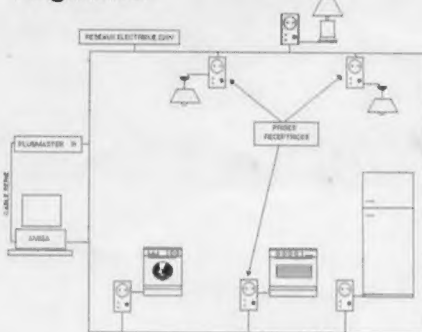
PlugMaster 3 est livré avec un boîtier émetteur, trois prises réceptrices, la disquette du logiciel et les manuels d'utilisation en français. Le prix d'un PlugMaster 3 est de 4990 F. Notons que PlugMaster doit fonctionner sur tous types d'Amiga possédant au minimum 1Mo de mémoire. Les créateurs de PlugMaster sont à l'écoute des suggestions d'évolution de leur produit.

K.S.M. (informatique), 72, bd Jean Jaurès, 92110 Clichy, Tél/Fax: 47.56.98.49

Z.E.D. (électronique), 22 rue Gustave Eiffel, Technoparc, 78300 Poissy, Tél: 39.22.39.22



### PlugMaster



## RIEN NE RÉSISTE À A.B.E.

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

**Amiga Revue news**, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

**Amiga News test**, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

**Amiga Dream test**, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

**Amiga Concept** face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E. ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

(1) Nous vous rattachons votre ancien réparateur ou éditeur lors de toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 1<sup>er</sup> août 1994.



**ADFI**

Résidence les Cottages  
83, rue André Theuriot  
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

### LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

#### Support

10 H - 17 H

73.93.77.31

Fax/Modem

10 H - 17 H

73.34.07.57

Nouveau

1000 à 4000 : WorkBench, AmigaDev, ce cours comprend de nombreuses sources et conseils.

INDISPENSABLES POUR COMPRENDRE ET UTILISER PLEINEMENT VOTRE AMIGA.

A.B.E. version 3.057 D 689 FF\*

Démonstration A.B.E. 60 FF\*

Annabella GFA 370 FF\*

Jennifer Amos 220 FF\*

Mise à jour Amos Pro 45 FF\*

La Bible corrigée 70 FF\*

WorkBench et Système 3.0 130 FF\*

L'intégrale de l'auteur 1500 FF

AVANT LE 1<sup>er</sup> AOÛT DÉDUIS 80 FF

DÉDUIS AUSSI 170 FF

20 FF

si vous commandez hors frais de gestion dépose 740 FF ou si vous désirez bénéficier de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (1).

si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées (avant le 10 août).

Cela nous permettra de mieux cibler nos répartitions publicitaires...

\* Mise à jour A.B.E. 3.057.D. Envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 60 FF, 2.x = 250 FF, 1.x = 320 FF.

\* Frais de gestion : France européenne par envoi lent 30 FF ou urgent 38 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF.

Étranger lent par mandat postal 38 FF, lent par chèque bancaire en francs français 60 FF, supplément de rapidité étranger 12 FF.

• ENVOI ULTRA URGENT 100 FF

Envoi en contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel.

Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

**ANNABELLA GFA** : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

**JENNIFER AMOS** : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

**MISE À JOUR AMOS PRO** : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur.

**LA BIBLE CORRIGÉE** : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga.

**WORKBENCH ET SYSTÈME 3.0** : toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre Amiga 1200 à 4000 : WorkBench, AmigaDev, ce cours comprend de nombreuses sources et conseils.

INDISPENSABLES POUR COMPRENDRE ET UTILISER PLEINEMENT VOTRE AMIGA.

A.B.E. version 3.057 D 689 FF\* 7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 170 FS, 4.000 FB, 12.500 FP)

Démonstration A.B.E. 60 FF\* 1 disquette. (environ 15 FS, 350 FB, 1.100 FP). Le complément d'A.B.E.

Annabella GFA 370 FF\* 8 disquettes, coffret de luxe. (environ 90 FS, 2.100 FB, 6.700 FP)

Jennifer Amos 220 FF\* 5 disquettes, coffret de luxe. (environ 54 FS, 1.300 FB, 4.000 FP)

Mise à jour Amos Pro 45 FF\* 1 disquette. (environ 11 FS, 260 FB, 820 FP)

La Bible corrigée 70 FF\* 1 disquette. (environ 16 FS, 380 FB, 1.200 FP)

WorkBench et Système 3.0 130 FF\* 1 disquette. (environ 30 FS, 705 FB, 2.230 FP)

L'intégrale de l'auteur 1500 FF Au lieu de 1.627. Tout ci-dessus (24 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

si votre commande hors frais de gestion dépose 740 FF ou si vous désirez bénéficier de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (1).

si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées (avant le 10 août).

Cela nous permettra de mieux cibler nos répartitions publicitaires...



# Nouveaux Scanners Compatible Amiga

**Deux nouveaux produits, les scanners MS1200 et MS2400 de Migraph présentent des caractéristiques uniques sur Amiga. Les techniques de pointe ont permis d'obtenir des vitesses et des résolutions très élevées, et une fonction de reconnaissance de caractères.**

Ces deux scanners à plat sont rapides (bus SCSI) et dotés d'une très haute résolution (jusqu'à 2400 dpi). Distribués par Someware, ils sont accompagnés du logiciel de numérisation ColorKitPro et du logiciel de reconnaissance optique de caractères Migraph OCR unique sur Amiga et qui permet de transformer un texte numérisé en un fichier ASCII lisible par n'importe quel traitement de texte.

ColorKitPro disposait déjà de caractéristiques comme la gestion de la mémoire virtuelle permettant des numérisations

en très haute résolution sans être limité par la RAM disponible. La nouvelle version (1.7) supporte directement les caractéristiques graphiques Picasso II et permet l'affichage en 24 bits. D'autre part, la compatibilité avec certains contrôleurs SCSI du marché a été améliorée.

Dans sa version 1.50, Migraph OCR supporte directement les scanners MS1200 et MS2400, permettant même le contrôle du contraste et de luminosité. Il gère aussi l'introduction feuille à feuille pour le traitement en continu de



Le scanner MS1200

plusieurs pages de textes (jusqu'à 50).

Les nouvelles versions de ColorKitPro et de Migraph-OCR ont été envoyées gratuitement aux utilisateurs des scanners MS1200 et MS2400.

Un loader pour Art Department est en cours de développement et sera disponible à la fin du mois de septembre 1994. Ce nouveau logiciel permettra le pilotage des scanners MS1200 et MS2400 depuis le programme d'ASDG.

A noter aussi l'existence d'options: l'extension pour transparents et diapositives,

l'introducteur feuille à feuille et le kit PC permettant la connexion du scanner à tout IBM PC.

Le prix du MS1200 avec colorKitPro, Migraph OCR, câbles et terminateurs SCSI est de 7890 Frs. Le MS2400 dans la même configuration est à 9890 Frs.

**Distributeur:** Someware

27 rue gabriel Peri  
59186 ANOR  
Tél. 27.59.60.00

	Migraph MS1200	Migraph MS2400
Scanner :	scanner à plat; couleurs, niveaux de grid, monochrome.	scanner à plat; couleurs, niveaux de grid, monochrome.
Numérisation :	Trois passes, avec un seul capteur CCD	Une passes, avec un seul capteur CCD
Résolution :	600 * 1200 dpi par interpolation 300 * 600 dpi	600 * 2400 dpi par interpolation 300 * 1200 dpi
Taille fenêtre :	212.5mm * 350mm	212.5mm * 350mm
Types images :	Couleur: 24 bits, 256 niveaux de gris (8 bits), Monochrome, 8 niveaux de dithering	Couleur: 24 bits, 256 niveaux de gris (8 bits), Monochrome, 8 niveaux de dithering
Vitesse : (lettre à 300 dpi)	Couleur/Gris: 45 secondes Monochrome: 9.8 secondes	Couleur/Gris: 20 secondes Monochrome: 20 secondes
Luminosité : Contraste :	8 niveaux	8 niveaux
Correction gama	étalonnage automatique par logiciel	étalonnage automatique par logiciel
Connexion :	SCSI, câble et terminateur fournis	SCSI, câble et terminateur fournis

Tableau comparatif des deux produits de la gamme Migraph

**Azur Micros Devices TEL 93.61.10.21**  
14 Av de Maupassant 06160 Juan les pins  
*Votre spécialiste Amiga sur la cote d'azur*

AMIGA 4000 040 LC 6 Mo sans HD 9990 F  
AMIGA 4000 040 6 Mo sans HD 13990 F  
AMIGA 1200 2 Mo sans HD 2490 F

**Périphériques pour la gamme A1200 et A4000**  
Disques durs 2 1/2 et 3 1/2 IDE (ex 250 Mo 1590 F)  
Overdrive A1200 à partir de 699 F  
Cartes accélératrices GVP 1230/2 à partir de 2890 F  
GLock 3190 F CD ROM Overdrive 2490 F  
GVP Spectrum 2 Mo 3590 F Picasso 2 Mo 2590 F  
A4008 1390 F SIMM 4 Mo pour A4000 1190 F

## Logiciels

DSS + 690 F SCALA MM300 2790 F  
Image FX V 1.5 1690 F Caligari VF 1690 F  
Scenery Animator 4 VF 690 F ProWrite 490 F  
Cinemorph VF 390 F Real 3D V1.4 899 F

De nombreux jeux neufs et d'occasion pour A500  
A600 A1200 A4000 et CD 32 sont disponibles  
Service DP Tous les Samedis



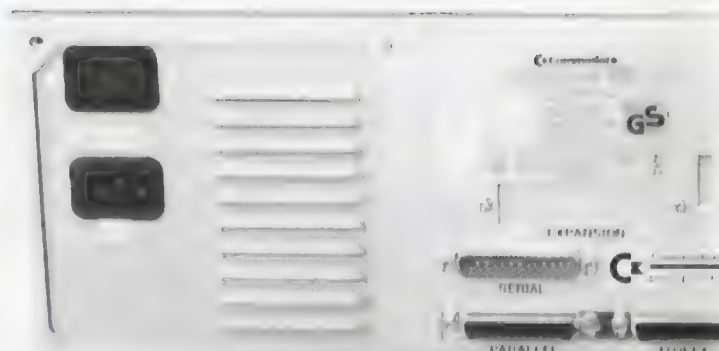
# Un nouvel Amiga

## Premiers contacts avec l'A4000/LC040

En cette période de doute, une bonne nouvelle arrive enfin, la sortie d'une nouvelle machine chez Commodore. Le LC040 n'est pas uniquement un remplacement du processeur 68040 par sa version LC sur la carte fille du 4000. En fait c'est une nouvelle carte mère qui se trouve aussi dans cette machine.

### La carte mère

Rien à voir avec l'ancienne carte du 4000. Ici pratiquement tout a été remodelé visiblement pour des diminutions de coûts de fabrication semblerait-il car certaines choses ont disparues. La principale nouveauté repose sur la possibilité de souder directement un 68030 et son co-processeur 68882 sur la carte mère. Cette solution sera donc moins coûteuse dans le cadre de la version '030 du 4000 car désormais il n'y a plus besoin d'une carte fille supplémentaire. Deux emplacements pour les horloges du 68030/82 sont aussi présents ce qui pourrait laisser penser que ces futures machines à base de '030 tourneraient à plus de 25MHz. Une autre nouveauté marquante est que désormais la mémoire CHIP est soudée directement sur la carte mère (80ns) (disparition du support CMM). De plus le cavalier 2Mo/8Mo Chip inutilisé mais présent sur le 4000 a disparu. Côté RAM FAST nous trouvons quatre supports SIMM, ce qui permet d'avoir soit 16Mo avec des barrettes de 4Mo soit



La face arrière de l'A4000-040/LC

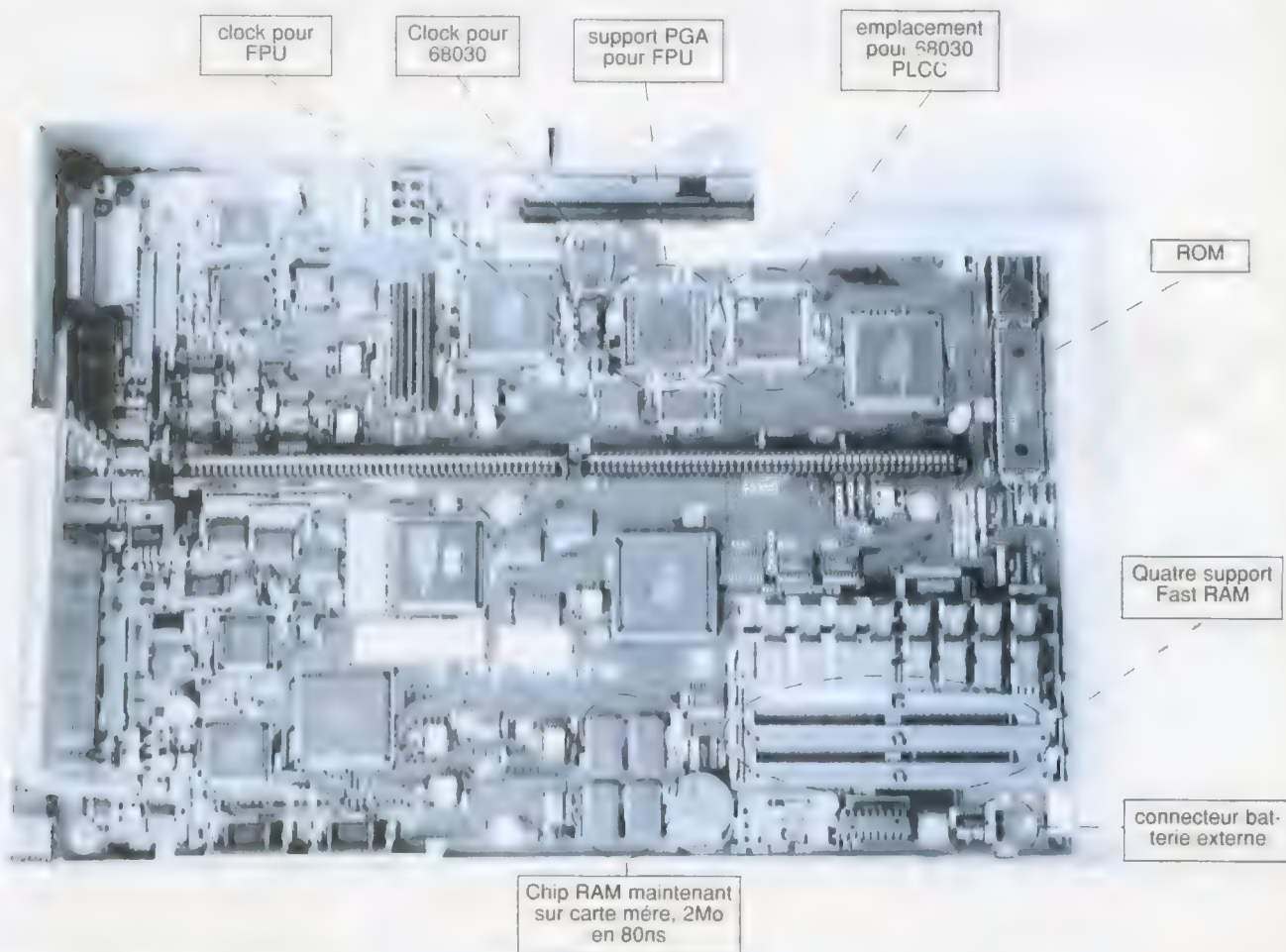
32Mo ou 64Mo quand les barrettes de 8Mo et 16Mo seront véritablement accessibles à tous. Pour continuer la description de la carte mère, notons qu'un connecteur est aussi présent pour une connexion de batterie externe de type PC (un pile se trouvant déjà dans le 4000). Pour le reste à vous de voir d'après la photo que vous avez sous les yeux.

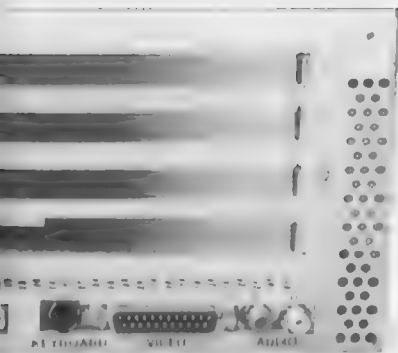
### La carte fille

Ici par contre rien de nouveau. Il s'agit de la carte fille standard du 4000/040 mais désormais équipée du 68LC040. La version de cette carte est la 3.1.

### Le 68LC040

Contrairement à la version économique du 68040, la version LC possède une gestion du MMU interne mais pas de gestion des opérations en virgule flottante. Donc tout programme compilé pour 68882/81 vous affichera le fabuleux GURU rouge prévu à cet effet par le système lorsque vous essayez de lancer un logiciel FP sur une machine non équipée de co-processeur. Vous pouvez vous douter qu'en voyant un support 68882 sur la carte mère nous





avons essayé de placer ce dernier. Le résultat est négatif. Malgré tous nos efforts, une fois la carte fille placée le 68882 n'est pas reconnu. La seule solution consistera donc à remplacer le 68LC040 par un 68040 complet ultérieurement. Le manque de FPU est très préjudiciable pour tout calcul autre qu'en entier dans la machine. Par exemple sous AIBB, le calcul du BeachBall donne

0.12 par rapport au 68040 normal. Sinon pour le graphisme et la gestion de la mémoire, les résultats sont identiques.

## Démarrage rapide

Cette nouvelle mouture de la carte mère du 4000 est assez intéressante sous de nombreux points. C'est une carte mère qui revient moins cher à la fabrication et est certainement mieux conçue que la précédente. L'utilisation d'un 68LC040 est intéressante dans la mesure où l'on peut y associer un 68882 pour la rapidité des calculs en FP, ce qui ne semble pas le cas ici. Cependant un logiciel de calcul non compilé FP est aussi suffisamment rapide sur cette version LC du 40 et dans certains cas pratiquement équivalent à la version FP. Pour ma part je pense que l'évolution vers un 68040 sera une bonne chose sauf s'il existe un moyen d'utiliser un 68882 avec le LC ce qui rendra le couple 68LC040 + 68882 bien plus performant qu'un 68040 complet. J'allais oublier de signaler que la gestion de la ROM a légèrement changée. Fini l'attente interminable au démarrage de la machine ou lors d'un reboot. Désormais, le boot est pratiquement immédiat. La gestion de l'IDE a sûrement changée (supposition). Pour finir, saluons cette nouvelle machine comme il se doit, surtout lorsque l'on connaît la situation actuelle chez Commodore.

Je tiens à remercier la société INFONIX à Toulouse qui m'a permis de déssosser cette machine pour vous. Machine qu'ils possèdent en nombre suffisant et ils signalent qu'ils sont aussi approvisionnée en 1200 et 4000 plus standards. Le prix de la machine:

Amiga 4000/LC040, 6MO, HD170Mo, lecteur 3 1/2 HD: 12990F chez INFONIX

**Eric Laffont**

**Comparaison par rapport à l'A4000 des vitesses des différents Amiga**  
System CPU: 68LC040, System FPU: NONE, System MMU: 68040  
CPU Clock Rate: 25.0 MHz, FPU Clock Rate:  
Operating System Version: 39.106 (3.2x)

	A600-NF	A1200-NF	A3000-25	A4000-40LC
Sieve	0.09	0.37	0.79	1.01
Writepixel	0.07	0.19	0.23	1.01
EmuTest	0.06	0.12	0.31	1.00
Sort	0.05	0.14	0.36	1.00
EllipseTest	0.18	0.44	0.43	1.01
LineTest	0.53	0.92	0.58	1.02
Instest	0.10	0.17	0.54	1.03
Dhrystone	0.05	0.11	0.29	1.01
TGTest	0.26	0.56	0.51	1.03
MemTest	0.29	0.79	1.88	1.01
Savage	0.01	0.01	1.25	0.09
Flops	0.00	0.01	0.17	0.04
FMATH	0.00	0.01	0.11	0.08
TranTest	0.01	0.02	0.95	0.15
FMatrix	0.05	0.12	0.37	0.65
FTrace	0.01	0.02	0.98	0.13
CplxTest	0.04	0.07	0.25	0.56
BeachBall	0.01	0.02	0.32	0.12

# France-Festival-Distribution

Compatible avec Tous  
les Amiga Sys 1.2 à 3.1!

**Vous Présente:**

Gestion Parfaite des  
Systèmes 3.0/3.1 AGA!!!

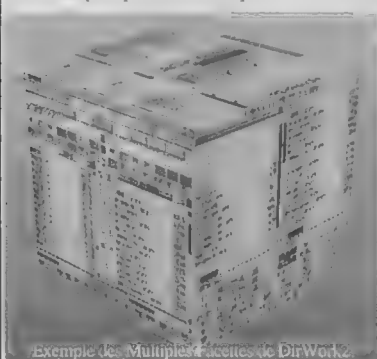
## DIRWORK 2.0 VF

Version Intégralement Traduite en Français (Logiciel, Manuel Imprimé et Exemples)

**GEANT il n'y a pas d'autres mots pour qualifier ce tout nouveau DirWork2**

DirWork2 apporte en effet une révolution complète dans le domaine des Gestionnaires de Répertoires en vous offrant une possibilité UNIQUE de configuration TOTALE Y COMPRIS DE SA PROPRE INTERFACE GRAPHIQUE! Si bien qu'il est capable d'imiter à la perfection absolument tous les autres gestionnaires de répertoires actuels en vous laissant ensuite l'entière liberté de les reconfigurer exactement selon vos besoins ou vos rêves!

Les nombreuses configurations fournies sur la disquette font que vous retrouverez donc exactement l'interface graphique du gestionnaire que vous utilisez actuellement, vous ne serez donc pas désorientés, mais vous aurez alors réellement toute liberté pour compléter facilement par simple clics de souris cette interface et en découpler ses fonctionnalités, car DirWork2 ne se contente pas seulement d'imiter les diverses interfaces, il vous offre également toute une panoplie d'actions époustouflantes concrétisant 5 années de travail de l'auteur!



Exemple des Multiples Facettes de DirWork2

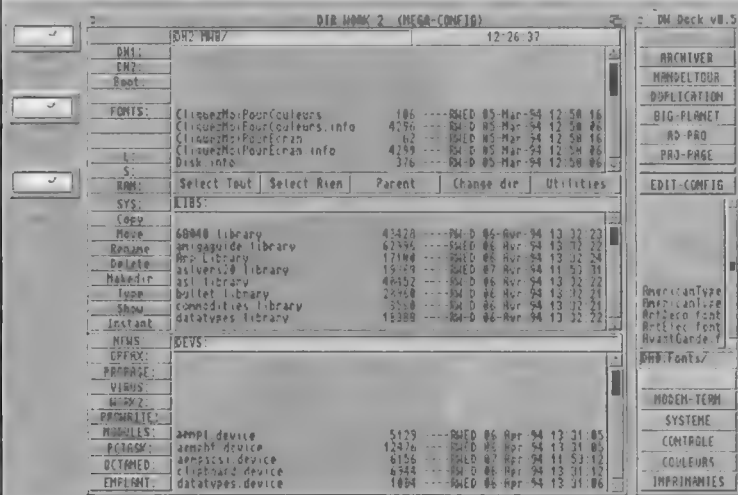
- Nombre Illimité de Boutons. Chacun pouvant être positionné où vous voulez, avec la taille, les fontes, les couleurs de formes, fond et cadre de votre choix!
- Les centaines d'Actions possibles simultanément et pour chaque bouton offrent une puissance inouïe!
- Nombre illimité de menus avec les polices et couleurs de vos choix. Ajoute aussi des menus au WB.
- La création d'Actions Instantanées avec reconnaissance automatique des types de fichiers vous permet de lancer des actions de votre choix lors d'un double clic sur un fichier et le nombre de types est illimité!
- Gestion totale du Sys 3.0 AGA avec visualisation des images 256C, HAM8, 24Bit, et même GIF et JPEG. Double-cliquez sur le fichier et il s'affiche! Idem pour les fichiers Musicaux, Textes et Icônes!
- Nombreux Outils internes: SunMouse, AntiVirus, Copieur, Economiseur d'Ecrans, Contrôleur de tous les éléments du Système! (Meilleur que SnoopDos!)
- Support total de tous les modes Ecran 2.0/3.0 AGA.

**Petit Exemple:** Vous utilisez un Gestionnaire de fichier comme FileMaster, DirOpus, ClickDos, ou encore l'ancien DirWork, mais votre système s'étant étendu vous n'avez plus assez de boutons pour gérer correctement votre système ou bien votre ancien gestionnaire ne supporte plus toutes les possibilités des derniers Amiga 2.0/3.0 AGA. Les exemples de configurations fournis vont alors vous permettre de retrouver exactement celui que vous utilisiez, de l'éditer puis très simplement en quelques secondes d'augmenter la taille de la fenêtre, ou de l'écran, (y compris Super72!) d'ajouter de nouveaux boutons, de les dupliquer, de les diviser en plusieurs morceaux et de les placer absolument où vous voulez. Ceci très simplement à l'aide de la souris et d'une prévisualisation en temps réel de la nouvelle interface que vous êtes vous-même en train de bâtir. Cela devient alors véritablement un jeu d'enfant de vous confectionner l'interface dont vous avez toujours rêvé et de l'adapter exactement à vos besoins et à la puissance de l'Amiga.

**Exemple d'Utilisation Professionnelle:** Imitiez l'interface de ADPro en l'améliorant selon vos goûts, ADPro sera alors piloté en tâche de fond grâce aux scripts Arexx gérés par DirWork. Idem pour tous vos autres logiciels ayant un port Arexx. Créez leur une interface selon vos goûts! DirWork2 décuple ainsi les possibilités de vos logiciels professionnels et va donc infiniment plus loin qu'un simple gestionnaire de fichiers.

**Un Outil Universel Multitâche:** Grâce à ses capacités inouïes d'adaptation en toutes circonstances DirWork2 est désormais devenu un outil universel multitâche véritablement sans précédent jusqu'ici dans le monde Amiga. Sachant utiliser parfaitement le Multitâche il peut également s'autoconfigurer ou changer de configuration en plein fonctionnement ce qui vous laisse absolument toutes possibilités pour utiliser de nombreuses configurations simultanément avec par exemple un gestionnaire de fichier, plus une interface pour piloter un ou plusieurs autres logiciels, plus des barres de Docks (eh oui, DirWork2 imite aussi en infiniment mieux ToolManager!), plus des Applicon pour votre WB. Absolument tout est possible jusqu'aux limites de votre propre imagination!

**Exemple de Mega-Configuration avec 4 Fenêtres de Fichiers dont une Directement incluse dans une barre de Dock!!! C'EST GEANTISSIME!!!**



**PRIX PUBLIC: 700 FF TTC Tout Frais d'Envoi Compris.**

**Option Recommandé: Ajoutez 30 FF.**

**Option Traitement Prioritaire d'Urgence: Ajoutez 100 FF**

**Pour les Pays Francophones: Option Paiement par Eurochèque: Ajoutez 50 FF.**

Boutiques et Revendeurs de France et Francophonie: Notre Version Française de DirWork2 est fournie dans un package très professionnel et totalement hermétique pouvant se disposer facilement sur vos rayons. Des conditions très avantageuses vous sont proposées. Laissez vos coordonnées sur notre FAX au: (+33) 42.76.18.70 et nous vous contacterons aussitôt.

**France-Festival-Distribution 3 Rue Anatole France**

**Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues**



# Le coin du camembert

## Agenda Agenda

### JUILLET.....

**Juillet 9-11**

Somewhere in Holland 2.  
Party organisée par  
Spaceballs et Reality.

### JUILLET.....

**Juillet 22-24**

One needed party. Lieu:  
Lavardac (47).  
Renseignements au 53 65 03  
83

### AOÛT.....

**Août 16-19**

Place to be again. Coding  
party sur Amiga, Atari et PC.  
Lieu: Mont de Marsan.  
Renseignements: 3615 RTEL  
BAL Place to be

### AOÛT.....

**Août 27-28**

Games Show et Amiga Party  
94 à Chambéry.  
Renseignements au 79 62 96  
48

### SEPTEMBRE.....

**Septembre 2-4**

Sea Soft and Sun Party'94.  
Lieu St Estève (près de  
Perpignan).

## Stage Stage Stag

### Les Films du Genièvre

organisent des stages  
d'infographie, de  
multimédia et de PAO du  
1er au 5 août à Banne et  
du 31 octobre au 4  
novembre à Cahors dans le  
Lot. Quatre ateliers sont  
proposés (panachage  
possible): applications  
vidéo, titrage et habillage  
de films ou images et  
animations 3D ou  
multimédia, bornes  
interactives et systèmes de  
présentation ou PAO,  
typographie et maquette.  
Le stage début août se  
déroulera dans un  
charmant village proche du  
fameux festival de musique  
d'Assier. Ces stages sont  
agréés. (Les Films du  
Genièvre, Belcastel, 46200  
Souillac, tél 65 37 00 71,  
Fax 65 32 76 47)

tro, démo, graphisme, musique, babyfoot,  
etc... La gazette du jour sera distribuée  
quotidiennement. Les organisateurs an-  
noncent que les risques de vol dans la  
salle et sur le parking seront quasi nuls.  
Le prix de l'invitation est de 85 Francs  
pour les trois jours. Les sponsors sont  
toujours bienvenus. Documentation et in-  
vitation auprès de Jean-Pierre Porras, 79  
rue du roc des Isaros, 66240 St Estève

### Place to be again

L'association Eagles, Eko et Impact orga-  
nisent une coding party du mardi 16 août  
10H au vendredi 19 août 16H près de  
Mont de Marsan dans les Landes. Les  
machines présentes seront des Amiga,  
Atari et PC. 300 à 600 personnes sont at-  
tendues. Le tarif d'entrée est de 120  
francs ou 80 francs avec matériel. Des  
concours de démos, graphisme, musique  
et jeux seront organisés avec à la clef de  
nombreux lots. On pourra se restaurer  
sur place et un gymnase à proximité per-  
mettra à tous de se reposer. Il y aura une  
journée développeurs et un magasin sur  
place. Renseignements: 3615 RTEL BAL  
Place to be ou courrier à Association Ea-  
gles, La Fougeraie, 40110 Ygos

### Concours de dessin

Anim 2D par Garcini



Le jury du concours de dessin organisé  
par l'IUT de Nantes a délibéré. Les ga-  
gnants sont: Jac Risso (anim 3D), Mi-  
chaël Garcini (anim 2D), Eric Guimbard  
(graph 3D) et Simon Lavit (graph 2D voir  
notre couverture). Ils gagnent entre au-  
tres un abonnement à Amiga News

### AMI-graphX



Le premier numéro (mai-juin) de cette nou-  
velle revue Amiga dédiée graphisme 2D,  
3D, vidéo et multimédia est disponible. On  
peut se la procurer uniquement sur abon-  
nement. Ses 32 pages A4 noir et blanc  
contiennent des articles didactiques traitant  
d'Imagine, Scenery animator et Aladdin 4D.  
Des graphistes confirmés sur Real 3D, Bri-  
lliance, Mediapoint, ADPro, Caligari et  
Lightwave sont recherchés. (Multimed, 42  
rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves,  
tél 46.38.12..78, fax 45.25 71.78).

### Azur Micro Devices

A Juan les pins, la société Azur Micro De-  
vices propose la gamme Commodore

ainsi qu'un service d'échange de jeux et  
logiciels. Le magasin est plutôt orienté  
grand public. En projet, un club Amiga.  
(Azur Micro Devices, 14 avenue Mau-  
passant, 06160 Juan les pins, tél 93 61  
10 21, fax 93 61 74 15)

### Club Amiga

A Toulon, une nouvelle association créée  
le 1er juin dernier propose des tarifs pré-  
férentiels et avant-première de logiciels,  
matériels et revues, des logiciels du do-  
maine public, des travaux graphiques,  
musicaux, des informations, des dé-  
monstrations, formations, tournoi de  
jeux, etc... Si vous êtes intéressés, télé-  
phonez au 94 88 61 45

### One needed party

Le groupe AES organise du 22 au 24  
juillet la one needed party. Cette petite  
party a pour but d'être surtout un lieu de  
rencontre et d'animation dans le dépar-  
tement. Tél: 53 65 03 83

### Sea Soft and Sun Party'94

Les groupes Albedo Daemons et Ivory  
organisent leur première party près de  
Perpignan, à St Estève, les 2,3 et 4 sep-  
tembre prochain. Un point d'honneur a  
été mis sur l'organisation. La salle  
pourra recevoir 600 démomakers. A  
proximité, on trouve une salle de repos,  
un stade, une piscine et des courts de  
tennis. La plage n'est pas loin et un ca-  
mion pizza restaurera les affamés.  
Même les petits déjeuners sont prévus.  
On pourra acheter des disquettes vier-  
ges sur place. Il y aura des concours in-

### Amiga Storm

Si vous avez apprécié les trois numéros,  
sachez que les rédacteurs d'Amiga Storm  
seront désormais présents dans les co-  
lonnes d'Amiga Revue

### Amiga Party

Dans son enthousiasme, l'association In-  
terceptor nous avait annoncé deux dates  
(cf numéro précédent). En fait, le salon  
qu'ils organisent se déroulera les 27 et 28  
août prochain à l'ancien palais de la foire  
de Chambéry

### FTK-MAG

L'association Fanatik publie le magazine  
bimestriel FTK-MAG. Le numéro 4 com-  
portant 20 pages vous sera expédié  
contre 10 Francs. Il est disponible à  
l'adresse suivante: Fanatik, 117 rue Lam-  
brecht, 59500 Douai

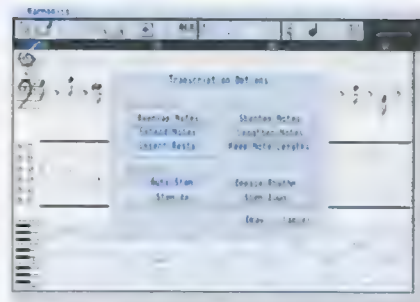


# En Vrac d'Allemagne

de Jac Pourtant

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées par moi, elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues Amiga-Magazin et Amiga Spezial de juin 94. Ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées en quoi que ce soit en cas d'erreur.

D'abord, venant d'outre-Rhin, les nouvelles quant à l'avenir de l'Amiga sont résolument optimistes. Il semblerait presque que ça n'a jamais été aussi bien. La "grande multinationale asiatique d'électronique" qu'on n'ose pas encore nommer semble rallier tous les suffrages autant de la part des magazines que de la direction de Commodore Allemagne. L'évolution de l'Amiga n'en serait aucunement perturbée et les modèles prévus et imprévus sortiraient bientôt sur le marché, conçus par les mêmes techniciens. Pourvu que ça dure...



Bars and Pipes

## Bars and Pipes 2.5 est imminent

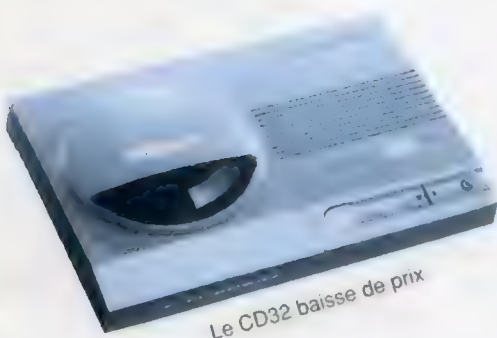
La version 2.5 de **Bars & Pipes** de chez Blue Ribbon Soundworks est sur le point de sortir. Elle promet des boucles asynchrones sur des pistes différentes, l'élimination de notes communes à deux pistes, des menus à la mode "Intuition-StyleGuide", la suppression simultanée d'outils de plusieurs pistes, une fonction améliorée de mixage entre les fenêtres de clip et de pistes et enfin de nouveaux outils. (Ed: l'importateur en France est Storm Productions, tél (1)43-57-46-57.).

## PHOTOWORX PRO étend ses possibilités

La version "pro" du logiciel Photoworx Pro accepte maintenant les cartes graphiques suivantes : OpalVision, IV 24 et DCTV. Grâce au port Arexx, l'accès est désormais possible aux multiples fonctions du logiciel Photo-CD. On peut par exemple charger des régions de photos-CD de définitions différentes et les sauvegarder en IFF, JPEG et Targa. 298 DM, la version 1.71 reste à 198 DM. Update 120DM. COME Corporate Media, Bödeker Str., 92, 30161 Hannover 1.

## PABLO, encodeur vidéo pour Picasso

Les picassiettes enregistrées vont pouvoir bénéficier, pour 278 DM, sur cinq disquettes, de l'encodeur-véo **Pablo** avec logiciel et la version de **MainActor** 1.5. De plus la version 3.1 du Workbench avec les ROMs Kickstart sur six disquettes coûteront 178 DM pour A-2000 et 208 DM pour A-3000. (Ed: en France chez Tecsoft, tél 87-69-19-50)



Le CD32 baisse de prix

## La folie des transputers

Un 68040 à 25 MHz atteint à peu près 20 MIPS (Millions d'instructions par seconde). Le **Warp System**, qui est un système parallèle à base de transputers fonctionnant avec des processeurs RISC, permet d'atteindre 30 MIPS avec un processeur T805 ou 200 MIPS avec un T9000. Comme le système est modulaire, on peut brancher jusqu'à 40 T9000 et obtenir ainsi 8000 MIPS et 2000 MFLOPS (Millions d'opérations en virgule flottante par seconde). Où sont les Silicon avec ça ? Imaginez-vous la vitesse ! Les versions de ray-tracers **Real 3D**, **Imagine 3.0** et **Aladdin 4D** sont attendues. Les premiers programmes fonctionnant directement sur Warp sortent dès à présent. Ah, oui ! Encore un détail : la carte-mère coûte 4790 DM, un module T805 2690 DM et le module T9000 n'a pas encore de prix... Dans quelques années, les prix seront sans doute plus abordables. Economisez ! Solaris CompuTec, Gabelsbergerstr. 18, A-6020 Innsbruck, Autriche.

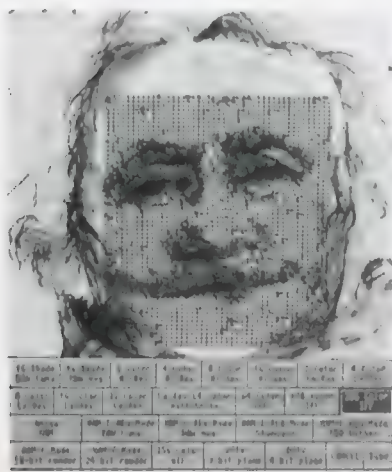


Image Master

## MAXON 4D, encore plus rapide

La nouvelle version de **MAXON CINEMA 4D** présente des émulateurs Picasso II et Merlin. L'éditeur a été accéléré et la sélection des objets facilitée. L'édition de points comporte un mode "magnétique". Le Z-Buffer ou plutôt le Y-Buffer peut maintenant rendre les réflexions de ciel et de sol. Cet Y-Buffer est également intégré au ray-tracer ce qui accélère ce dernier d'un facteur 10 ! Il y a aussi un module d'exportation Turbo-Silver et un convertisseur intégré d'images 24 bits en HAM et HAM-8. 298 DM. L'update 29 DM. Pas de quoi se priver. Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65734 Eschborn.

## Demo maker

**Demo Maniac** est son nom. Il vient de chez Microprose, et fonctionne sur tout Amiga, vieux ou jeune. Il combine des images IFF à des modules Soundtracker et peut zoomer dans les images avec une grande richesse d'effets et de couleurs avec transparence ou non. Les démos ainsi produites sont autojouables. Prix non-communicué. MPS Software Distribution GmbH, Bartholomäusweg 31.





## HUGE STREAMER

Le streamer HP C1533A DDS-2 lit 24 Mo par 90 secondes et obtient la note 10,4 sur 12. Il sauve 16 Go par cassette. Externe 2840 DM, interne 2561 DM. Le modèle HP C1533A Autoloader peut charger lui-même six cassettes et a donc une autonomie de 96 Go ! Externe 6496 DM, interne 6184 DM.

## SAMPLITUDE sampleur midi

Samplitude SMPTE 2.06 a obtenu une note de 10,5 sur 12. Il a dorénavant une fonction SMPTE et se rapproche ainsi de la vidéo. Très rapide et sûr, d'une compatibilité hardware étendue, avec une synchronisation MIDI très précise, il occupe cependant les ports série ET parallèle et ne sauve pas en format TOC. 499 DM. Upgrade de Samplitude MS : 299 DM. Upgrade de Samplitude Pro-II : 99 DM. Interface SMPTE avec MIDI : 399 DM. SEK'D/PSC-Soft, Zschernitzerstr. 41, 01219 Dresden.

## UN 68060 GRATUIT

Si vous achetez dès à présent la carte *Cyberstorm 040/40*, vous recevrez à sa sortie et gratuitement un 68060 50 MHz. 2895 DM. Sans upgrade futur. 1995 DM. 35 MIPS avec le 040, 75 MIPS avec le 060, jusqu'à 128 Mo de Fast RAM avec Burst-mode accessible DMA. Accès optimisé de la CHIP RAM et des chips, port pour module second-level Copyback-cache, port pour les modules Cyberstorm I/O tels que Fast SCSI-II, Ethernet, ports-série haute vitesse. Sur demande, versions 3000 et 4000 T. Advanced systems & Software, Homburger Landstr. 412, 60433 Frankfurt-am-Main.

## IMAGEMASTER R/t

Une nouvelle version est annoncée, mais toutes les nouveautés mentionnées dans l'article me semblent déjà exister. A surveiller.

## MUMUL-TITI-MEME-DIA

*Interplay* est un système de communication et de présentation pour CD32, CDTV et Amiga pourvus d'un lecteur de CD A-570. Il comprend un module de contrôle temporel, ce qui permet de jouer les applications créées sur des machines n'ayant pas le programme. Il reconnaît les modes CDXL, MPEG VAXL et tous les modes Amiga y compris AGA. On peut y mélanger pas mal de choses comme audio CDAA, fichiers 8SVX et SMUS, modules Protracker, brosses IFF, animations Anim5 et Anim8. On peut même y travailler des textes en ASCII. Le fabricant recommande l'emploi d'un A-4000 avec 8Mo de RAM et un disque dur de 1 Go. DM 2595. GTI GmbH, Zimmermühlenweg 73, 61440 Oberursel.

## ZORRO est revenu, sans se pressu

Le contrôleur Zorro III Commodore A 4091 qui avait été produit en quantités homéopathiques avant de disparaître de la circulation refait peau neuve grâce à la maison DKB qui a acheté la licence. Statut complet Zorro-III, standard SCSI-II, connexion interne avec câble nappé, externe avec mini-prise Sub-D haute densité, DMA (Accès direct en Mémoire), disque 3 pouces et demi montable sur la carte, résistance active de fin de câble. Pour A-3000 / 4000 avec KS et WB 3.1. \$250 direct des USA (DKB Computers).

## Petite carte, grand bus

Piccolo SD64 comme son numéro l'indique possède un bus 64 bits. Elle est prévue en utilisation "un seul moniteur" et compatible genlock. L'horloge Pixel tourne à 135 MHz. 640 x 480 en 24 bits à 96 Hz, 800 x 600 en 24 bits à 75 Hz, 1024 x 768 en 12 bits à 85 Hz, 1280 x 1024 en 8 bits à 75 Hz. Tout ceci sous EGS. Emulation Workbench en 256 couleurs. Livrable en juillet pour DM 998 avec 2 Mo et 1298 avec 4 Mo. Ingenieurbüro Helfrich, Am Wollteger 8, 27749 Delmenhorst.

## Encore un jet

Turbo Jet-1230xi est une nouvelle carte accélératrice pour 1200 montée d'un 68030 à 28,5 MHz avec des PS/2 SIMMs 32 bits. Sans RAM. DM 400; Avec 4 Mo. DM 700. Harms ComputerTechnik, Anna-Seghers-Str. 99, 28279 Bremen.

## FINAL WRITER mis à jour

Release 2. Undo/Redo, nouveaux gadgets pour l'édition, menus éditables et plaçables sur l'écran. L'update, qui consiste en une disquette avec des patches et des pages complémentaires, coûte DM 30.

## Un moniteur à la hauteur

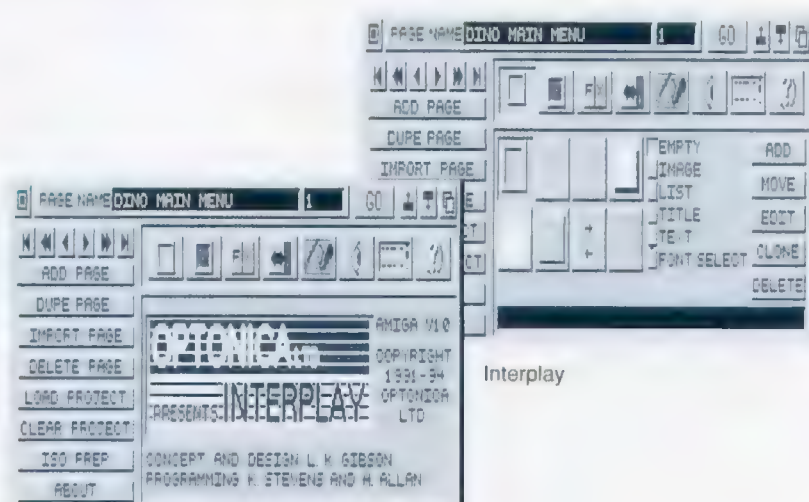
Basé sur le Acorn mais en éliminant les défauts et reconçu spécialement pour l'Amiga, aux normes MPR-II, le Microvitec Series 13 est un 14 pouces avec toutes commandes frontales. Les fréquences s'étendent de 15 à 38 KHz et de 50 à 90 Hz. Une heureuse solution alliant le 1084 au multi-sync. Baffles actifs 15 W : DM 49, 80 W : DM 120. Cross Computer Systeme, Heuweg 66, 44339 Dortmund. (Ed: importé en France par EDI, tél (1) 45-89-32-00)

## Pour les possesseurs de 2091

Les ceusses qui avaient un 2091 et voulaient l'utiliser dans le beau 4000 tout neuf n'avaient pas eu de chance. L'accès DMA plantait. Commodore avait résolu le problème avec un ROM 7.0 mais les transferts étaient très lents. Grâce au logiciel P-DMA4000 qui shunte l'AmigaDOS après le Boot, le 2091 peut directement communiquer avec le scsi.device et les transferts atteignent ainsi 800 Ko/s. Toutes les extensions SCSI sont bienvenues. Une alternative économique aux contrôleurs Zorro-III. Seulement pour A4000. DM 49. Avec A-2091 : DM 198. Nécessite 2 Mo de RAM : DM 40. Omega DatenTechnik, Junkerstr. 2, 26123 Oldenburg.

## Bricoleurs attention

Vous voulez vous construire un ordinateur-maison. A quoi bon, il y a déjà l'Amiga. Mais enfin, si vous y tenez, ou juste pour une petite interface, Platine 2.0 vous aidera à vous démêler les fils. DM 99. Doc en allemand 114 pages. Wolf Software & Design GmbH, Schürkamp 24, 48720 Rosendahl





## Baisse de prix sur le CD32

Le prix de 499 DM devrait finir de décider les indécis, surtout que les premiers programmes utilisant complètement les ressources de la console apparaissent sur le marché.

## Plus de bandes couleurs?

Epson annonce pour l'été une nouvelle piezo-imprimante "Epson Stylus Color" avec 4 têtes couleur séparées et alimentation papier automatique. La résolution allant jusqu'à 360 x 360 serait libre de bandes de scannage.

## LIGHTRAVE

LightRave 3.1 n'est pas un programme mais une carte imitant en partie le Vidéo-Toaster. Hard et Soft coûteront dans les 2200 DM. GVT, KaiserDamm 101, 14507 Berlin.

## Encore un film utilisant l'Amiga

La liste s'allonge des films utilisant des Amiga. Les réalisateurs de trucages "P.O.V." (Prisoners of Video) qui ont travaillé sur la comédie "High Crusade" (sortie prochaine), se sont servis d'Amiga 3000 et 4000, avec OpalVision et Real 3D.

## LOOK! 1943 enfin reconnu

Le moniteur qui porte ce nom et que j'avais évoqué le mois dernier est maintenant mieux connu. Il vient de chez Alternat Computerversand GmbH, Bahnhofstr. 65, 35390 Glessen. Il obtient une note de 9,3 sur 12. Je rappelle que toutes les fréquences Amiga sont couvertes jusqu'à 45 KHz. Baffles actives intégrées, casque stéréo, adaptateur VGA, pied tournant, câbles. 699 DM.

## G-FORCE 040/40 MHz

La carte obtient une note de 10,4 sur 12. Grande puissance et flexibilité sont ses atouts, rapport qualité-prix trop haut, ne rentre pas dans les 3000/3000T/4000T sans inconvénients.

## NEPTUN le genlock qui à la côte

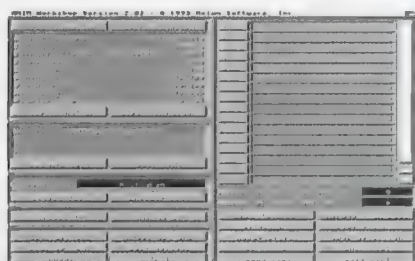
Le Genlock Neptun de electronic-design, Detmoldstr. 2, 80935 München se taille une note de 11,2 sur 12 ! La qualité des images est excellente, le logiciel aussi. Le seul défaut signalé est l'absence de traitement audio. Bande passante FBAS 4 MHz Y/C 5,5 MHz, RGB 10 MHz. 1198 DM.

## TBC la video professionnelle

Le Time Base Corrector de chez GVP obtient une note de 10,8 sur 12. Excellente qualité du signal, logiciel clair et précis, fonction de digitalisation en temps réel, chargement et visualisation vidéo de graphismes, profusion de prises et raccords, professionnel dès lors qu'on en utilise plusieurs en parallèle, un peu trop cher.

## ANIMWORKSHOP 2.0

On a donné à l'éditeur d'animations la note de 9,2 sur 12. Il reconnaît tous les formats d'anim sauf Anim-16, Anim-32 et SSA. Il est livré avec un Player et est facile à utiliser. 300 DM, GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 61440 Oberursel.



L'écran principal d'Animworkshop

### Distributeur officiel & exclusif pour les produits suivantes:

Great Valley Products (GVP), Advanced Systems & Software (Blizzard/Fastlane), MacroSystem (Retna/Vlab), Vortex, Telmex, Supra, Inovatronie (Opus), Village Tronic (Picasso II/Liana/Ariadne), Helfrich (Piccolo/Videocruncher/Peggy), Elektronik Design (Sirius/Framemachine), Ready Soft (Amax), CHINON, Videocomp (SCALA/InfoChannel), Prodad (Adorage/Cianissa)

Nous sommes le plus grand revendeur & distributeur pour les produits AMIGA en Suisse. Bien sûr nous parlons français, anglais et allemand.

### Promigos Berne

Herrengasse 6

3011 Berne

Tel: 031-312-37-75

Fax: 031-312-37-75

Lundi 14.00-18.30

Mardi-Vendredi 09.00-18.30

Samedi 09.00-16.00

### Promigos Suisse

Hauptstr. 37

5212 Hausen

Tel: 056-32-21-32

Fax 056-32-21-34

Lundi-Vendredi 09.00-18.30

Samedi 09.00-16.00

Amiga CD 32 "Dangerous Streets" (Digger, Oscar, WingCommander & Dangerous Streets) 598.-  
MPEG-Module pour Amiga CD 32 448.-

Amiga 1200, 68020/2MB Chip-Ram avec "Desktop Dynamite" 598.-/698.-  
Amiga 1200, 68020/2MB Chip-Ram avec 85 MB HD, 128 MB-HD 210 MB-HD 1015.-/1145.-/1345.-  
Amiga 4000 030/2MB Chip-Ram/2MB Fast-Ram sans HD 1698.-  
Amiga 4000 030/2MB Chip-Ram/2MB Fast-Ram avec 40 MB-HD/214 MB-HD 1798.-/2098.-  
Amiga 4000 030/2MB Chip-Ram/2MB Fast-Ram avec 260 MB-HD/340 MB-HD 2198.-/2298.-  
Amiga 4000 030/2MB Chip-Ram/2MB Fast-Ram avec 450 MB-HD/540 MB-HD 2398.-/2498.-  
Amiga 4000 040/2MB Chip-Ram/4MB Fast-Ram sans HD 2948.-  
Amiga 4000 040/2MB Chip-Ram/4MB Fast-Ram avec 40 MB-HD/214 MB-HD 3098.-/3398.-  
Amiga 4000 040/2MB Chip-Ram/4MB Fast-Ram avec 260 MB-HD/340 MB-HD 3498.-/3598.-  
Amiga 4000 040/2MB Chip-Ram/4MB Fast-Ram avec 450 MB-HD/540 MB-HD 3698.-/3798.-  
Amiga 4000 040/TOWER/2MB Chip-Ram/4MB Fast-Ram/SCSI2 sans HD des 3698.-

Moniteur Commodore 1942, 14", Stereo, 1024x768, AGA 630.-  
AKF50, Acorn, 14", 1024x768, AGA, livrable! 690.-  
Moniteur Mitsubishi EUM 1491, 14", Video-In, tous les modes AGA 1498.-  
Moniteur IDI-K 5017, 17", 1280x1024, tous les modes AGA 2498.-

Lecteur Amiga 500, interne DD/Amiga 2000, interne DD 110.-/108.-  
Lecteur Amiga 2000, interne HD/Amiga 3000, interne HD Amiga 4000, interne HD 249.-/269.-/198.-  
Lecteur externe, pour tout Amiga, DD, Lecteur externe, pour tout Amiga, HD (seulement OS 2.1) 99.-/298.-

Retina, 1 MB Ram/2 MB Ram-4 MB Ram, inclus VD Paint 2.7, Zorro II 619.-/669.-/798.-  
Retina BLT Z3, 1 MB Ram-4 MB Ram, inclus VD Paint 2.7, Zorro III 795.-/998.-  
--> Update Retina Zorro II --> Retina BLT Z3, 4 MB Ram 400.-  
Picasso II 1 MB Ram/2 MB Ram, inc. TV-Paint Junior 648.-/749.-  
Picasso II 2 MB Ram, inclus TV-Paint V2.0 1098.-  
--> Picasso II Video-Encoder (FBAS/SVHS-Output pour Video) 349.-  
Piccolo, EGS, 1 MB Ram/2 MB Ram, inclus TV-Paint Junior 798.-/948.-  
--> VideoModel pour Piccolo (FBAS/SVHS-Output pour Video) 349.-  
Peggy, MPEG-Realtime Board, pour votre anims (MPEG-I) de l'HD, sans audio! 798.-  
Peggy+, MPEG-Realtime Board avec Sound Audio Stereo 998.-  
Rainbow III, EGS, 4 MB Ram, Zorro III, inclus TV-Paint V2.0 1898.-  
GVP Spectrum 24, EGS, 1 MB RAM/2 MB Ram, inclus SpectraPaint 848.-/998.-  
GVP EGS-110/24, 110MHz, 4MB/8MB Video-Ram, inc. TV-Paint V2.0, pour Combo GForce 4498.-/5998.-

VLAB MOTION de MacroSyste, JPEG-Realtime Board, inclus MovieShop, 4.2.2! 1998.-  
VIDEOCRUNCHER de Helfrich, JPEG-Realtime-Board pour Piccolo, 4.2.2! 2298.-  
VIDEOCRUNCHER de Helfrich, JPEG-Realtime Board avec PIP pour Piccolo, 4.2.2! 2498.-  
VLAB, VHS, interne, pour A2/3-4000(T), Realtime-Digitaliseur 498.-  
VLAB, VHS, externe, pour A5-600-1200, Realtime-Digitaliseur 548.-  
VLAB, SVHS/H18(V/C), interne, pour A2/3-4000(T), Realtime-Digitaliseur 548.-  
TBC Plus de GVP, TimeBaseCorrector, Framegrabber, sans SMPTE avec SMPTE 1898.-/1998.-  
--> Update TBCPlus sans SMPTE sur SMPTE Version! 290.-  
DC-TV, 22bit, digitaliseur, FBAS 350.-  
G-LOCK de GVP, SVHS/H18 (Y/C), le petit genlock avec splitter automatique 690.-  
FrameMachine, Elektronik Design, complet avec 21bit/Realtime 1398.-  
Sirius Genlock, Elektronik Design, pour SVHS/H18, avec "Fader", Splitter inclus 1398.-  
Pal Genlock V2.0, Elektronik Design, pour VHS/Video8 498.-  
Y/C Genlock V5.0, Elektronik Design, pour SVHS/H18, Splitter inclus 748.-  
Neptun Genlock, Elektronik Design, pour SVHS/H18, Alpha-Channel, Splitter inclus 1198.-  
TBC-Enhancer, Elektronik Design, pour tous Elektronik Design Genlocks 1398.-  
Toccata 16bit Soundcard, interne, pour A2/3-4000(T), avec SampleRate Junior Software! 598.-

A1230-40/00/0 MB Ram, 68030/40MHz, sans Ram sans copro., expansible jusqu'à 32 MB 32bit Ram 990.-  
A1230-40/40/4 MB Ram, 68030/40MHz, avec 4 MB 32bit Ram, avec 40MHz copro. 1298.-  
A1230-40/00/4 MB Ram+DPP-II, 68030/40MHz, sans copro. 1215.-  
A1230-50/00/4 MB Ram+DPP-II, 68030/40MHz, sans copro. 1598.-  
--> 50MHz Copro. pour A1230-50/00/4 MB Ram+DPP-II 229.-  
A1291-SCSI-Option-Kit pour A1230-II 298.-  
GFORCE030/40MHz/4 MB Ram, interne pour A2000, expansible jusqu'à 16 MB Ram 32bit Ram 1598.-  
GFORCE040/33MHz/4 MB Ram, interne pour A2000, expansible jusqu'à 64 MB Ram 32bit Ram 2398.-  
A4000-GFORCE040/40MHz/4 MB Ram, interne pour A3-4000(T), expansible jusqu'à 256 MB Ram 2898.-  
avec optional "Daughter-RamBoard", SCSI-II-HD-Controller expansible, expansible avec "060/66MHz!"

Blizzard A1220 Turbo-Ram pour A1200, interne, avec horloge, copro. option 499.-  
--> 33MHz Copro. pour Blizzard A1220 Turbo-Ram 149.-  
Blizzard A1230-II-Turbo-40MHz/0 MB Ram 529.-  
Blizzard A1230-II-Turbo-50MHz/0 MB Ram 679.-  
--> 50MHz Copro. pour Blizzard A1230-II-50MHz 229.-  
Blizzard A4030 Turbo Board avec MMU/50MHz pour Amiga 4000/030 595.-  
Fastlane Z3-SCSI-II-HighSpeed-Controller, Amiga 4000, expansible jusqu'à 256 MB Ram, 10mb/s 798.-  
Vous recevez la liste Software (plus de 600 programmes) sur demande. Service réparation rapide avec notre centre de réparation! Conseils vente par correspondance!



# PHASE



16 (1) 45 45 73 00



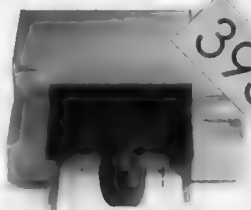
16 (1) 45 45 50 17

## UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER

**HD 200Mo  
IDE(2" 1/2)  
A600 / 1200  
2490 F**

PHASE, c'est avant tout:  
des spécialistes de l'AMIGA  
des conseils pour bien choisir  
des produits de qualité  
un service après vente efficace  
un haut niveau de stock  
des démonstrations  
des facilités de paiement  
un service VPC performant

### DESKJET 550C



**3950 F**

jet d'encre couleur  
avec driver Amiga  
garantie 3 ans

PHASE C'EST AUSSI  
UN ENSEMBLE  
DE SERVICES

**installation  
formation  
développement  
présentation  
multimédia**

**TEL**

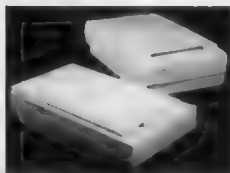
**06/94**

## PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier  
(et un premier versement de 10%)

### SCANNER A4 EPSON

à plat, couleurs, 600 ou 800 dpi  
manuel du scanner en français  
livré avec driver ASDG



**GT 6500  
SUR PORT //**  
**7990 F**

**GT 8000  
SUR PORT //**  
**et SCSI  
9990 F**

68030 à 40Mhz  
support copro  
2Mo 32 bits 60ns 68030 à 40Mhz  
horloge AVEC 68882 à 40Mhz  
SCSI 2 en option 4Mo 32 bits 60ns  
3190 F horloge  
SCSI 2 en option  
5490 F

**CARTE GVP  
ACCELERATRICE  
AMIGA 1200**

### Vidéo made in Amiga.

G-Lock  
de **+** SCALA  
**MM211**

Le genlock de GVP livré  
avec la référence en  
matière de titrage

**4190 F**



deluxe music

**+** *interface  
midi*

1IN, 1OUT, 1THRU  
livrée avec cables

**990 F**

### BLIZZARD

Carte accélératrice  
avec 68020, horloge  
et emplacement pour  
coprocesseur. L A 1200  
devient aussi rapide  
qu'un A4000/30.  
Livrée en 4Mo (32bits)  
extensible à 8Mo.  
Garantie 2 ans.

**2300 F**

**AMIGA 1200**



Lecteur interne 88Mo  
SCSI (lit/écrit 44 et 88)  
avec une cartouche.

Modèle externe 105Mo SCSI  
avec une cartouche.  
Cartouche seule: 550 F

**2990 F**

**3990 F**



**VIDI 24 RT 2490 F**

Le digitaliseur vidéo pour  
tout Amiga. Une image  
couleur capturée en temps  
réel. Des sequences entieres  
saisies instantanément.  
Compatible AGA.  
Doc. complète en français.

**PROMO  
VIDI 12  
850 F**

# PHASE

93 Av. Gl. Leclerc  
Galerie "le square"  
75014 PARIS

TEL: 45 45 73 00

du Lundi au Samedi

FAX: 45 45 50 17 10h - 13h 14h30 - 19h30

# B.I.P.

16 rue  
Jeanne d'Arc  
45000 ORLEANS

TEL: 38 81 13 23

du Mardi au Samedi

FAX: 38 77 07 88 10h - 13h 14h - 19h

## A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo nous consulter

## NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200  
équipé 68020

4 Mo 32 bits ext. à 8  
avec copro.33 Mhz

horloge  
3200 F

## A2000 : CARTES ACCELERATRICES

G-FORCE 68040 33 Mhz + 4 Mo 1990 F  
Mo + SCSI + port et = 9900 F  
PROMO + kit 4 Mo +2000 F  
autres références nous consulter

## A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1220/4 68020/28Mhz  
horloge, support 68882, 4 Mo 2300 F  
A1230 turbo2 68030/40Mhz, horloge, 1 Mo

options: SCSI2 externe et copro 2990 F  
A1230 turbo2/40 en 4 Mo 4490 F

4Mo: A 1230 turbo2/40Mhz  
A1230 turbo2 68030/40Mhz, horloge, 1 Mo

horloge, 4 Mo 5990 F  
port SCSI2 externe 990 F

## DISQUES A 500

GVP 80 Mo 2790 F  
GVP 120 Mo 3290 F

## DISQUES A 2000

GVP 290 Mo 3990 F  
autres capacités nous consulter

## PACK MUSIQUE

DELUXE MUSIC V2 + INTERFACE MIDI 990 F

## DISQUES 600/1200

80 Mo 1500 F  
120 Mo 2000 F  
200 Mo 2500 F

Livres avec nappe et disquette

## OVERDRIVE

240 Mo 2490 F  
340 Mo 2990 F

## CD ROM INTERNE

A4000/3000/2000

complet comprenant une carte  
contrôleur TANDEM et un CD ROM

multisession double vitesse 24X(1) F

## DISQUES SCSI SEULS

290 Mo 2790 F  
340 Mo SCSI 2 3290 F  
540 Mo SCSI 3 5990 F

PROMO: 1Go SCSI 6990 F

## DISQUES IDE SEULS

240 Mo 1990 F  
340 Mo 2490 F  
420 Mo 2990 F

Nouvelle carte accélératrice GVP

pour A4000 consultez-nous

## PROMO: AMIGA 1200

A 1200/80 Mo 3900 F

A 1200/120 Mo 4300 F

A 1200/200 Mo 4900 F

avec logiciels Wordworth

+ DP AGA + Printmanager

+ Oscar & Dennis + 450 F

## LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge 290 F

1 Mo avec horloge 880 F

A600

1 Mo avec horloge 550 F

A1200

carte 4Mo option copro 1890 F

Blizzard 8Mo horloge

sans 68020 3200 F

BLIZZARD ext. 32 bits

4Mo avec 68020 2300 F

68882 33Mhz et oscillo 900 F

A4000

4Mo 32 bits 1400 F

2x4Mo 32 bits 2500 F

## CDROM PCMCIA

pour Amiga 1200 2490 F

## ECRANS

1084 N C

MICROVITEC (remplace le 1950)

supporte tous les modes 3400 F

SVGA 17" 1280x1024 NE AXIOM

idéal RETINA/PICASSO 4950 F

MAG 17" pitch 0.26 6600 F

## AMIGA 1200

disque 80 Mo

Blizzard 1220/4Mo

avec 68020 inclus

horloge et 4Mo 32bits

5900 F

## CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo 2890 F

PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 4200 F

SPECTRUM GVP(2Mo) 3690 F

RETINA Zorro3 4Mo 4990 F

OPALVISION 32 bits 3990 F

GVP VISION 12900 F

## ECRAN 17" 1280X1024

pour toutes cartes 24 bits

4950 F

## CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP 1390 F

23 Fastlane jusqu'à 10Mo/s 3490 F

## SCANNERS

Scanner à main N&B 990 F

Scanner ColorBurst

compatible AGA avec OCR 3990 F

Epson A4 GT 6500(vf)

livré avec driver ASDG 7990 F

Epson A4 GT 8000(vf) 9990 F

## DIGITALISEURS

promo VIDI - 12 (doc en fr) 850 F

VIDI 12 temps réel 1690 F

VIDI - 24 temps réel 2490 F

DCTV saut A4000 1990 F

DCTV + RGB 3690 F

DCTV tout Amiga 2290 F

filtre RGB seul 1700 F

VLab (temps réel VC) int 3690 F

## GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A F 2500 F

GST Gold ASF 3700 F

GST Gold SP 4400 F

GST Gold Pro 6800 F

MSP 800 (avec TBC) 15000 F

PROMO: G-LOCK de GVP 3190 F

## promo: VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser. Com-

patible AGA. Documentation française.

850 F

## IMPRIMANTES

CANON BJC 600 4490 F

HP 520 2300 F

HP DESKJET 500 C 3000 F

HP DESKJET 550 C 3950 F

PIMERA FARGO 8900 F

## COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400 livre

avec Praxitel 1990 F

logiciel Praxitel 430 F

logiciel GP FAX 790 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

## UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4 (vf) 690 F

PRO CONTROL 590 F

PRO CONVERSION PACK 590 F

BLITZ Basic 790 F

SAS LATTICE C ++ (V 6.5) 2790 F

HyperCache Pro 340 F

ASIM CDF SYS 2.0 700 F

AMOS Compiler 310 F

PRAXITEL (MINITEL) 430 F

Praxitel + câble 510 F

ON THE BALL 370 F

SCENARY ANIMATOR V4 (vf) 690 F

ART DEP PRO 2.5 1690 F

IMAGE FX 1690 F

GP Fax 690 F

QUATERBACK 5.0 390 F

QUATERBACK TOOLS DELUXE 890 F

Kit Commodore dev 3.0 150 F

## BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) 590 F

WordWorth (vf) 890 F

SUPERBASE 4 2490 F

PRO CALC (tableur) 1490 F

## ACCESSOIRES

LECTEUR 3 1/2 EXTERNE 550 F

carte ctrl GVP HCD 0K 1390 F

lecteur interne A500 550 F

carte ethernet Zorro Hydra 2700 F

carte ethernet PCMCIA I-Card 2700 F

MULTISTART 2+ ROM 600 F

lecteur interne A2000/4000 800 F

transfo A500/600/1200 550 F

ROM 2 ou 1.3 200 F

ext. 512K + horloge A500 290 F

câble PERITEL 100 F

DB23-DB15 VGA 150 F

souris AMIGA 200 F

## A1230Turbo2 de GVP

68030/40Mhz

4 Mo horloge

\* copro.40 Mhz 5490 F

## P.A.O

PAGESETTER 3.5 (vf) 690 F

PRO PAGE 3.1 (vf) 990 F

PRO DRAW 3.0 1490 F

PRO PAGE 4.0 1490 F

PAGE STREAM 2.2 1990 F

## MORPHING

CINEMORPH (vf) 590 F

IMAGE F/X 1690 F

MORPH Plus 1590 F

## DU STOCK, DES CONSEILS

DESDEMONSTRATIONS

DU CHOIX

## VIDI-24 (RT)

digitaliseur pour tout AMIGA

Une image couleur capturée en temps réel

Des séquences images captées

instantanément. Doc. française.

2490 F

## MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) 990 F

BARS & PIPES 1.0e (vf) 2400 F

BARS & PIPES PRO 2 3000 F

SUNRISE AD 1012/516 N C

SUPER JAM (arrangeur) 790 F

Deluxe Music V2 790 F

Deluxe Music V2 + interface MIDI 990 F

DSS + (vf) 690 F

DSS (vf) 390 F

## TITRAGE

SCALA A video Titler (vf) 390 F

SCALA MM21 (vf) 1490 F

SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) 2990 F

SCALA EE100 1990 F

MEDIAPOINT (vf) 2990 F

## GRAPHISME

BRILLIANCE 1600 F

Personal Paint (vf) 490 F

DP IV AGA (vf) 800 F

REAL 3D CLASSIC (vf) 990 F

REAL 3D V 2 3700 F

CALIGARI 24 (vf) 1590 F

CALIGARI Broadcast 4700 F

LIGHTWAVE 4990 F

ESSENCE 600 F

IMAGINE 3 3990 F

ART DEP. PRO 2.5 1690 F

## SYQUEST 200Mo

externe

compatible 40 et 80 Mo

livré avec une cartouche

5990 F

## DISPONIBILITE

DES PRODUITS ?

TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance

envoi en Colissimo

Recommandé

## 36 15 SALU

## SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et écrit 44.88Mo) 3990 F

105 Mo SCSI 3990 F

200Mo SCSI 5990 F

cartouche 44Mo/105Mo 550 F

cartouche 88Mo 650 F

cartouche 200Mo 900 F

catalogue

&

commande

36 15 SALU

NOM/PRENOM.....

ADRESSE.....

VILLE..... CP..... Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,

FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran

150 F. (envoi en contre remboursement + 60 F)

GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION

QTE

MONTANT

montant total

port

à payer

07/94N

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GL LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00



# Comment accélérer votre A1200



Depuis quelques temps, presque chaque mois voit sortir une nouvelle carte d'extension pour A1200. Les performances apportées par ces cartes sont diverses. Quelle carte choisir? Faut-il acheter un 1200 avec carte accélératrice ou bien un 4000? Faut-il choisir une carte avec co-processeur, ou un CPU avec MMU, et à quel vitesse? Ce petit dossier est là pour aider dans vos recherches.

par Ivan Daou

## On peut accélérer un 1200 simplement en ajoutant de la mémoire

*Afin d'y voir plus clair, il est bon de faire quelques rappels utiles sur le hardware de l'Amiga (Ceux qui connaissent déjà un peu l'architecture de l'Amiga peuvent sauter ce qui suit).*

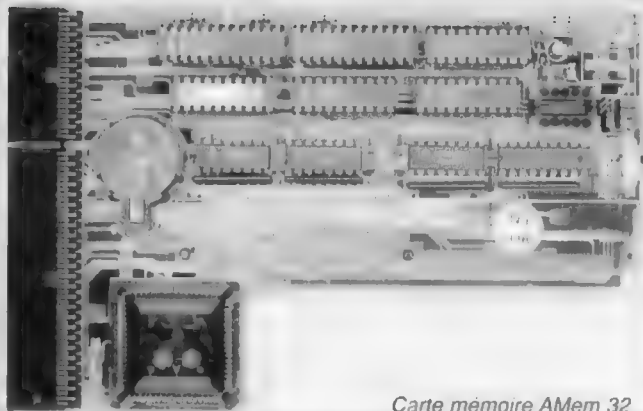
### La mémoire de l'Amiga

La mémoire de l'Amiga est composée de deux parties, la Chip RAM et la Fast RAM. RAM pour Random Access Memory car les premières RAM mettaient des temps variables à donner les informations qu'elles contenaient suivant l'adresse à laquelle se trouvait l'information. En anglais aléatoire qui se dit random d'où leur nom. Le 1200 a malheureusement été un peu bridé dès le départ par Commodore qui a préféré lui donner 2 Mo de Chip RAM et pas de Fast RAM. Certes la Chip RAM est une

mémoire précieuse mais elle a quelques inconvénients.

L'Amiga comme vous le savez déjà est un ordinateur possédant des coprocesseurs. Ces coprocesseurs (à ne pas confondre avec le coprocesseur mathématique - on y reviendra) lui servent à effectuer certaines tâches que le processeur central ne pourrait faire lui-même ou qu'il ferait beaucoup moins rapidement. Le blitter par exemple, est spécialisé dans la copie de blocs mémoires. C'est lui qui bouge vos fenêtres dans le Workbench. Le copper permet d'avoir plusieurs écrans workbench superposés et on peut également l'utiliser pour faire les fameuses copperlists... Enfin les sons sur Amiga sont générés par l'ancienne Paula.

Cependant tous ces coprocesseurs ont besoin de données pour travailler (samples, copperlists, images pour le blitter...). Ces données se trouvent donc forcément en mémoire. Le processeur central (en l'occurrence sur le 1200: le 68EC020) peut lui aussi accéder à cette mémoire.



Carte mémoire AMem 32

Or une mémoire est un composant électronique qui ne peut être lu par deux autres composants à la fois (sauf certains types de RAM dits "double accès" mais qui ne nous intéressent pas ici). On voit donc la nécessité de rajouter un gestionnaire de ram afin que tous les coprocesseurs puissent y accéder: le DMA (pour Direct Memory Access) qui gère donc l'accès à cette mémoire suivant la priorité des demandeurs. Signalons que le processeur peut ne pas avoir la

priorité. En anglais, composant se dit 'Chip': cette mémoire partagée a donc été nommée Chip RAM. En revanche, la Fast RAM n'est pas gérée par DMA et le processeur seul y a accès. De ce fait, il n'y pas d'attente, d'où le nom de Fast RAM.

Sachez que l'Amiga 1200 avec de la Fast RAM est déjà deux fois plus rapide que l'Amiga 1200 de base avec ses 2Mo de Chip RAM, ce qui est extrêmement intéressant.

## Les accélérateurs à base de processeurs 68020 et 68030

Nous allons maintenant aborder les extensions conçues autour d'un processeur cadencé à une fréquence plus élevée que celle du 1200 classique (14 Mhz). Ces cartes sont jusqu'à présent construites autour d'un 68020 ou bien d'un 68030. Quelle est la différence entre ces deux processeurs?

A vrai dire, ces deux processeurs sont pratiquement identiques du point de vue de la rapidité. La différence entre le 68030 et le 68040 est, quant à elle, beaucoup plus flagrante. Par exemple l'A1200 + Blizzard 1220 est à peu près à la même vitesse que l'A4000-30 (les fréquences sont voisines). En revanche il n'en va pas de même entre le 4000-30 et le 4000-40 (tous deux à 25 Mhz) car le 4000-40 est en effet environ 3 fois + rapide!

Un processeur, de manière générale, exécute des instructions qui elles-mêmes agissent sur des données. Ces données et ces instructions se trouvent en mémoire. Le processeur, qui doit savoir ce qu'il doit faire, cherche donc les instructions à exécuter à partir de la mémoire. Dès qu'il a besoin de données, il va également les chercher en mémoire. Or, plus le processeur est rapide, plus la mémoire a du mal à suivre sa cadence car une mémoire est un composant dimensionné pour une certaine vitesse de travail. Les constructeurs se sont penché sur le problème et l'ont en partie résolu en inventant la mémoire cache.

La mémoire cache est une mémoire tampon extrêmement rapide que le processeur met sans arrêt à jour lorsqu'il utilise des informations situées en mémoire. Si jamais le processeur a besoin d'une information se trouvant déjà dans la mémoire cache, l'accès est beaucoup plus rapide que s'il allait la chercher en mémoire. Le 68020 et le 68030 ont chacun 256 octets de mémoire cache d'instruction. Le 68030 a en plus un cache de données de 256 octets. Pour information, le 68040 a deux caches instructions et données de 4096 octets chacun, ce qui explique en partie sa vitesse.

En pratique, il s'avère que le cache d'instructions est beaucoup plus utile que le cache de données, ce qui explique alors le peu de différence qu'il y a entre le 68020 et le 68030. Le grand avantage du 68030 sur le 68020 est d'avoir été conçu pour être cadencé à haute vitesse (50 Mhz au maximum à ma connaissance) tandis que le 68020 n'existe au maximum qu'à 28 Mhz en carte accélératrice.

## Le "co-pro" ou FPU

*Tous ces processeurs, tout rapides qu'ils sont, ne font des opérations mathématiques que sur des entiers. Or, on a souvent l'utilité de travailler sur des nombres à virgule pour faire de l'image de synthèse, des fractales, enfin tout ce qui a besoin de calculs.*

On utilise alors un format spécial de nombres sur 80 bits, nommé "à virgule flottante" (*floating point* dans la langue de Bruce) qui permet de coder pratiquement n'importe quel nombre (2<sup>80</sup> combinaisons possibles!). Et comme les processeurs travaillent en 32 bits et qu'il serait fastidieux pour eux d'effectuer des opérations en 80 bits, on préfère utiliser des processeurs spéciaux qui effectuent les dites opérations plus vite que ne le ferait le processeur.

On inventa donc les coprocesseurs mathématiques qui en plus d'effectuer des opérations comme les additions, multiplications etc., effectuent des opérations complexes: logarithmes (base 10, e et 2) exponentielles, sinus, cosinus etc... le tout sur 80 bits. Pour la série 68000, Motorola a créé deux coprocesseurs: le 68881 et le 68882. Ils sont prévus pour fonctionner avec un 68020 ou avec un 68030. Le 68040 possède quant à lui son propre coprocesseur intégré (le 68LC040 et le 68EC040 n'ont pas ce coprocesseur). Le 68882 est une version plus évoluée que le 68881 et n'offre rien de plus que ce dernier si ce n'est une plus grande vitesse (certaines versions vont jusqu'à 60 Mhz) tandis que le 68881 ne travaille pas à plus de 20 Mhz. De plus, à la même fréquence, le 68882 est déjà plus rapide que le 68881. On peut trouver les coprocesseurs sous deux formes: en format PGA ou en format PLCC. Le format PGA (ou *fakir*) est un peu plus cher. (de 100 à 200 francs). En général, les cartes Ram sont équipées du format PLCC.

## La MMU

MMU est le doux surnom de l'Unité de Gestion de mémoire. (*Memory Management Unit*, à ne surtout pas confondre avec le DMA). Cette unité n'est disponible que sur le 68030 non EC et sur le 68040 et 68LC040 (Elle est intégrée à ces processeurs). Il existe également une version de cette MMU en externe pour le 68020 et le 68EC030, mais je n'en ai jamais vu sur des cartes Amiga. Une MMU est un système capable de faire croire au processeur qu'une partie de la mémoire se trouve ailleurs... Par exemple, on peut s'en servir pour faire de la Ram virtuelle sur le disque dur. Elle peut être indispensable pour traiter des images gigantesques à ADPRO. (une image 2000\*2000\*24 bits pèse 12 Mo de Ram en continu!) La MMU peut également protéger des parties de la mémoire de mauvaises manipulations. Elle peut aussi permettre d'accélérer le système d'exploitation en relogant la Rom 3.0 en Ram (en prenant 512 Ko, il est vrai...)

En conclusion, je dirai qu'elle est très utile pour ceux qui désirent disposer d'une énorme quantité de mémoire sans pour autant avoir 18 Mo de Ram mais elle n'est pas indispensable.

*Michel: J'utilise actuellement un domaine public permettant de faire du "swapmem", VMM040 v1.2 (sur CAM 890, ne fonctionne qu'avec un 68040, l'auteur du logiciel signale que la prochaine version fonctionnera sur un 68030). Celui-ci fonctionne parfaitement. Je lui ai réservé une partition de 32 Mo sur mon disque dur. Je précise tout de même qu'il faut un disque dur et une carte contrôleur rapide pour ne pas avoir des temps d'attente trop longs. La configuration utilisée est un A4000/040, une Picasso, un contrôleur Oktagon et un DD de 1Go SCSI II. VMM040 est configuré avec 4 Mo de cache (en dessous, c'est trop lent à mon goût). Je l'utilise seulement pour ADPro et TVPaint, quoique TVPaint pour une très grosse image, ait besoin de plus de cache (8 Mo), pour dessiner plus librement (à vous de voir).*



## Pourquoi acheter une carte accélératrice ?

Avant d'accélérer votre 1200 (ou bien de le vendre pour un 4000?), il faut bien réfléchir à vos besoins. Pour faire du traitement de texte ou de la mise en page, il n'est pas forcément nécessaire d'avoir une carte 68030 et 68882 à 50 Mhz 10 Mo!

Il faut également réfléchir aux possibilités d'extension pour l'avenir. Un 1200 avec carte accélératrice ne peut pratiquement pas être étendu à part par le port PCMCIA et par des extensions de certaines cartes comme la GVP Turbo II, tandis qu'il en va tout autrement pour les 4000 qui peuvent accepter toutes sortes de cartes graphiques, accélératrices, disques durs etc... (Attention également car le prochain lecteur CD pour 1200 condamnerait la trappe ventrale!). En ce qui concerne la puissance, le 4000-040 est de loin la référence donc si votre budget vous le permet, choisissez-le de préférence à un 1200, vous aurez également une grande possibilité d'extension que le 1200 n'offre pas. Il faudra encore choisir entre le 4000-040 normal ou le nouveau 4000-LC040, qui est un 4000 sans coprocesseur mais avec MMU, suivant les besoins que

vous avez d'un coprocesseur... Si par contre votre budget est serré, le choix entre le 1200 et le 4000-030 sera plus difficile car si un Amiga 1200 étendu peut être plus rapide qu'un 4000-030, il est moins extensible. Donc encore une fois, il faut identifier vos besoins. Signalons finalement que de plus en plus de cartes accélératrices pour 4000 voient le jour... ce qui peut faire pencher la balance en faveur du 4000-030.

## Quelle config choisir?

Bon, vous avez décidé d'acheter un 1200 ou bien de garder le vôtre et de lui adjoindre une carte d'extension. Mais quelle carte acheter? Une carte RAM? Une carte accélératrice? Un copro?

L'intérêt d'avoir une carte accélératrice peut paraître plus évident que celui d'avoir de la mémoire ou un coprocesseur. Il est vrai qu'avoir de la puissance de calcul est primordial mais il ne faut pas négliger le reste... et les cartes accélératrices à base d'un processeur plus rapide sont beaucoup plus chères que les simples cartes mémoires...

La mémoire à mon avis est la première priorité car un travail avec l'Amiga en multitâche sans mémoire conséquente est impensable. *ADPro*,

pour travailler de grosses images (724 X 566 X Ham8) nécessite 1.2 Mo de mémoire libre en continu. *Real 3D V 2.47* prend environ 2.5 Mo de mémoire et d'autres programmes comme *Scala Multimédia* nécessitent de plus grandes quantités de RAM encore... 6 Mo de mémoire totale semblent être le minimum pour un travail confortable.

L'utilité du coprocesseur est plus discutable. Tout d'abord sachez que de plus en plus, les logiciels de 3D ou de fractales sont livrés avec une version pour coprocesseur. (*Real 3D V2.47*, *Imagine V3.0*, *Vista Pro*). Les textures *Essence d'Imagine* ainsi que de nombreux modules d'*ADPro* ne fonctionnent qu'avec un coprocesseur. Tout dépend de l'utilisation que vous ferez de votre Amiga. Mais si vous désirez toucher un peu à tout, je vous conseille vivement le coprocesseur.

Enfin la puissance de calcul est très appréciable en image de synthèse et en manipulation d'images. (*ADPro*, *Brilliance* etc...) En effet, on se sent vite freiné par la vitesse du 1200.

Certaines cartes peuvent accueillir d'autres périphériques comme la GVP Turbo II qui peut accueillir soit une interface SCSI (à partir de juillet la carte SCSI est donnée avec les cartes Turbo II en config 4Mo), soit un digitaliseur sonore 16 bits Flipper. L'Apollo 1230 dispose d'un connecteur SCSI II. Cela peut rentrer en compte dans le choix du 1200 par rapport au 4000.

**Tableau partiel des différentes cartes accélératrices pour A1200**

Marque	Advanced Systems & Software				CSA		GVP			ICD	MTEC	DKB
Nom	Apollo	Blizzard 1220	Blizzard 1230	Blizzard 1230	Twelve Gauge	Twelve Gauge	1230	1230 Turbo II	1230 Turbo II	Viper 1230	1230/28	1240
Processeur	68030	68ec020	68ec030	68030	68ec030	68030	68ec030	68ec030	68030	68030	68030	68030
Fréquence (MHz)	28/50	28	40	50	40	50	40	40	50	50	28	40
Prix (FF)	0980/0990 4Mo copro	2300 4Mo					4490 4Mo	2990 1Mo	5990 4Mo		3180 4Mo	
RAM	SIMM	Speciale	SIMM	SIMM	SIMM	SIMM	SIMM GVP	SIMM GVP	SIMM GVP	SIMM	SIMM	
Copro math. (fréquence)	68882 28/50	68882 25	68882 33	68882 50	68882	68882 50	68882 40 PLCC	68882 40 PGA	68882 50 PGA		68882 60 & 75	
Autres fonctions	SCSI horloge	horloge	horloge	horloge	SCSI horloge1	SCSI horloge	Arrêtée	horloge	SCSI horloge	horloge	horloge	
Options								SCSI Digit	Digit	SCSI	SCSI prevu	SCSI prevu
Importateur	FBI	Avancée/Phase					CIS			Pas encore disponible	CUDA	Pas encore disponible
Amiga News (N°, page)	70,24						57,14	67,20			70,26	

## Cartes mémoires

cartes RAM simples avec copro

Les performances des cartes mémoires sont toutes à peu près du même niveau soit deux fois plus rapides que l'A1200 de base. Par contre les coprocesseurs que l'on peut y trouver sont très différents ainsi que le nombre de barrettes de mémoire que l'on peut y mettre.

**AMem 32:** option coprocesseur, horloge, jusqu'à 8 Mo de RAM (SIMM), un emplacement SIMM

**DKB 1202:** option coprocesseur jusqu'à 40 Mhz, horloge, jusqu'à 8 Mo de RAM (SIMM)

**Blizzard 1200:** option coprocesseur jusqu'à 50 Mhz, horloge, version 4 ou 8 Mo (extension Blizzard)

**GVP 1208:** option coprocesseur 33 Mhz, contrôleur SCSI II, jusqu'à 8 Mo de RAM.

## L'horloge

Il est vrai que l'horloge n'est pas vitale pour le 1200 mais elle est quand même bien appréciable et rend la gestion du disque dur plus aisée (allez donc chercher entre 10 versions d'un fichier le dernier en date, ou bien celui de vendredi...). Elle peut être un avantage entre deux cartes d'extension mémoire...

## Les tests de performance

(voir tableau)

Ils présentent les cartes suivantes:

- DKB 1202 avec 68881 16 Mhz
- AMem 32 4 Mo
- GVP Turbo I 68EC030 et 68882 à 40 Mhz
- GVP Turbo II 68EC030 et 68882 40 Mhz
- Blizzard 1220 à 28 Mhz
- Amiga 4000-040
- Amiga4000-030, et enfin
- Apollo 1230 Turbo 68030 et 68882 à 50 Mhz.
- M-TEC 1230 68030 et 68882 à 28Mhz

La valeur 1.00 représente l'Amiga 1200 de base. Les chiffres de la Blizzard et du 4000-030 proviennent des tests précédents et ne tiennent pas compte du coprocesseur (N.T. = non testé). Les tests de l'Apollo ont été faits tous les caches mis, la Rom relogée en Fast avec la MMU. Une précision sur le test MemTest pour l'Apollo: si l'on désactive le Burst Mode de la RAM, on passe au-dessus des cartes GVP. L'explication est assez simple. Le mode burst force le 68030 quand il va chercher des instructions en mémoire à charger un peu plus d'informations (au cas où) mais ça lui coûte un peu de temps et ça ne réussit pas au Memtest!

A mon sens les deux tests importants sont le test Dhrystone et Insttest. Le premier es-

saie de simuler un environnement de travail standard donc est assez représentatif des performances en utilisation courante. Le deuxième mesure le nombre d'instructions par seconde qu'est capable d'effectuer le processeur. (Il s'agit d'un test de MIPS spécifique à AIBB et non un test standard).

## Conclusion

Il ne faut pas perdre de vue le fait qu'avec un peu de RAM et un coprocesseur, vous pourrez (presque) tout faire avec votre 1200. Il est certain qu'une carte accélératrice en plus est toujours mieux mais la Fast RAM double la vitesse du 1200 et c'est déjà bien appréciable. Donc c'est à voir selon le budget disponible, suivant vos besoins et enfin selon les possibilités d'extension future que vous envisagez sur votre Amiga.

Si vous comptez l'étendre ou tout simplement garder votre Amiga longtemps, revendez votre 1200 et achetez un 4000 comme le conseille Jean Paul Deloffre dans le numéro de juin. Vous pourrez toujours acheter les cartes AAA, qui sont prévues pour cette machine et pourquoi pas un 68060?

**Ivan Daou**

Club UPSAmiga

## Tableau de performances

AIBB 6.5:	DKB	AMem	TurboII	TurboI	1220/	A4000	A4030	Apollo	M-TEC1230
	32	40Mhz	40Mhz	28Mhz	25Mhz	25Mhz	50Mhz	28Mhz	
EmuTest	1.96	1.92	3.82	4.41	3.43	8.66	2.67	5.55	3.59
Writepixel	1.46	1.45	1.72	1.75	1.93	5.16	1.86	2.64	1.93
Sieve	1.20	1.19	3.40	3.47	2.30	2.70	2.15	4.25	2.48
Dhrystone	1.80	1.77	4.04	4.48	3.17	9.34	2.73	5.89	3.51
Sort	1.43	1.41	4.15	4.26	2.67	7.31	2.67	5.44	3.09
Ellipse	1.36	1.35	1.48	1.52	1.59	2.28	1.54	1.89	1.58
Matrix	1.59	1.57	4.28	4.48	2.94	4.40	2.77	5.34	3.28
Imath	1.22	1.22	3.29	3.38	2.38	4.86	2.13	4.27	2.45
MemTest	2.17	2.12	3.40	3.99	3.66	1.27	2.39	3.37	3.23
TGTest	1.24	1.24	1.29	1.31	1.37	1.79	1.37	1.63	1.37
Linetest	1.08	1.07	1.08	1.08	1.08	1.09	1.08	1.12	1.08
InstTest	2.01	1.98	4.56	5.03	3.52	5.73	3.14	6.40	3.96

### Tests sur le coprocesseur:

Savage	61.27	N.T	157.90	157.89	N.T	117.06	N.T	197.37	112.06
Fmath	6.85	N.T	22.05	22.24	N.T	124.15	N.T	28.10	15.79
Fmatrix	1.66	N.T	4.84	5.05	N.T	8.25	N.T	6.01	3.59
Beachball	10.52	N.T	29.89	30.57	N.T	76.59	N.T	40.35	24.58
Flops	15.27	N.T	52.30	53.21	N.T	193.77	N.T	64.94	37.74
TranTest	30.64	N.T	71.87	76.79	N.T	81.25	N.T	95.06	57.64
FTrace	30.71	N.T	94.57	96.36	N.T	107.83	N.T	120.23	68
CplxTest	2.25	N.T	5.58	5.94	N.T	14.43	N.T	7.46	4.42

Image test 800x600 24 bits  
calculé par Real v 2.47.



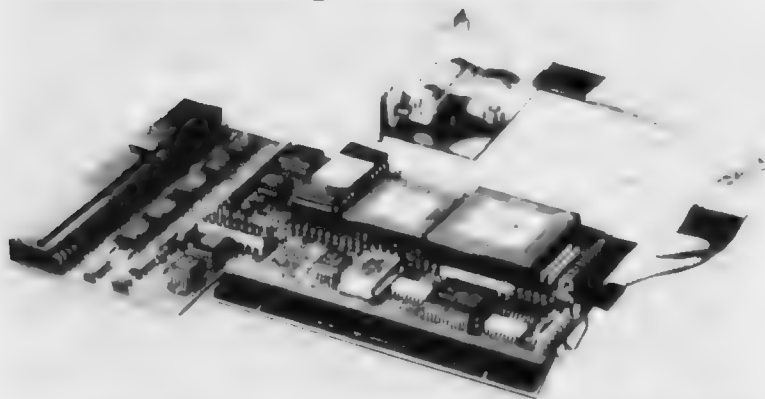
## Test 3D

Test de temps de calcul d'une image sur le logiciel de 3D Real v2.47 (voir image):

DKB 4Mo 68881 16MHz  
57mn 40s  
GVP 1230 TurboI 40MHz  
20mn 50s  
Apollo '030/82 50MHz  
17mn 11s



# Carte M-TEC 68030 28Mhz pour 1200



**Processeur MC68030 28 Mhz (avec MMU), 4Mo de ram 32 bits, deux supports coprocesseur (PGA et PLCC), horloge et connecteur d'extension SCSI (option) pour votre Amiga 1200, environ 3200 Frs...**

L'emballage est identique à toutes les autres cartes de ce type: boîte en carton pleine de mousse! Etonnant non? La doc... hum, deux feuilles A4: l'une est en allemand avec un schéma de la carte et la description des jumpers (*cavaliers*, Mr Allgood), l'autre correspond à la traduction française. C'est tout! Je vous signale donc qu'il faut la brancher dans la trappe interne de votre 1200...

## Installation

La carte s'insère tout juste dans la trappe du 1200: le coprocesseur le quartz du coprocesseur (*en option*) et la ram ont une légère tendance à dépasser d'un demi poil de cheveu mais on arrive tout de même à refermer la trappe sans difficultés.

La carte est fournie en version de base sans RAM et sans coprocesseur. Les jumpers sont assez simples à configurer pour l'ajout de RAM et co-processeur. La carte dispose d'un connecteur pour mémoire SIMM 72 broches dans lequel vous pouvez mettre une barrette de 1, 2, 4 ou 8 Mo. De plus, avec deux supports coprocesseurs différents (PGA et PLCC), vous pouvez installer un 68881 ou un 68882 (PGA ou PLCC, au choix) avec une fréquence d'horloge de 14 à 28 Mhz (sans oscillateur supplémentaire) et de 33 à 50 Mhz en ajoutant l'oscillateur correspondant. Quant au connecteur d'extension SCSI, il s'agit d'une rangée de trous (étamés) dans la carte... Je me suis demandé comment on peut y brancher un kit SCSI, mais, d'après l'importateur, ça ne pose aucun problème car il suffira tout simplement d'enficher le connecteur directement dans la carte. Ce kit SCSI n'étant pas disponible au moment où j'écris ces lignes, je n'ai malheureusement pas pu le tester.

D'après le fabriquant, cette carte n'est pas compatible avec certains types de disques durs. L'importateur a été plus précis en m'indiquant

les marques de disques durs qui fonctionnent correctement avec cette carte: Coner, Quantum et Seagate. Pour les autres, cela semble plutôt aléatoire. J'utilise moi même un Western Digital A11280 de 80Mo et tout fonctionne très bien!

D'autre part, bien qu'utilisant des SIMMs standard 72 broches (comme l'A4000), certaines marques et types de RAMs sont incompatibles avec cette carte. Celles qui ne fonctionnent pas seraient: Goldstar, Oki, Hitachi et Texas Instruments (*toujours d'après l'importateur*). Pour ma part, j'utilise une barrette de 4 Mo de marque Samsung ou Compaq *tout, il y a les deux noms inscrits dessus!* qui fonctionne sans problèmes. Le mieux est de commander directement votre RAM en même temps que la carte car le test de compatibilité aura été fait sans que vous ayez à vous en préoccuper.

N'ayant pas d'overdrive à ma disposition, je ne peux malheureusement rien vous dire à ce sujet. Quant à la compatibilité PCMCIA, cela ne semble pas poser de problèmes (*en version 4Mo*), le système semble tout à fait reconnaître et utiliser une carte RAM 4Mo PCMCIA.

## Le test

D'après SysInfo, la vitesse de mon disque dur passe de 300 Ko/s à 700 Ko/s, ce qui est déjà un grand plus pour ceux qui ne possèdent pas d'overdrive. Le reste des tests a été effectué avec AIBB v6.5, et comparé aux résultats obtenus sur un 1200 standard et un 4000/030. Si vous comparez ces résultats avec ceux obtenus avec une carte Blizzard 1120/4 (*cf. AmigaNews n° 68*), on peut dire que "ça tourne plus vite". Cependant, avec les tests WritePixel, LineTest et EllipseTest, on obtient même des résultats inférieurs. Ceci semble être dû à la vitesse de ma CHIP RAM, car lors du test de la carte Blizzard, les résultats obtenus sur l'A1200 standard sont légèrement supérieurs à ceux que j'obtiens sur ma machine (sans carte) pour tous les tests où la

vitesse de la RAM entre en ligne de compte.

Par contre, la carte M-TEC 1230 disposant d'une MMU (*Memory Management Unit*), il est tout à fait possible de faire une copie de votre ROM en RAM 32 bits et d'obtenir des résultats nettement supérieurs comme par exemple 9100 pixels/seconde pour le test WritePixel. Pour cela, il suffit de sacrifier 512 Ko de Fast Ram et de taper dans un shell la commande "CPUFASTROM". Lorsqu'on a vraiment besoin de vitesse, c'est tout à fait raisonnable, à moins que ces 512 Ko de perdus ne vous fassent vraiment défaut. Il faut cependant savoir que vous pouvez les récupérer à tout moment en tapant la commande "CPUFASTROM". Pour les programmeurs, un autre avantage de la MMU est de pouvoir utiliser des outils comme Enforcer, vraiment indispensables au développement de logiciels sérieux et surtout fiables. La MMU peut aussi être utilisée par des logiciels comme Gigamem pour créer de la mémoire virtuelle sur disque dur.

## Utilisation

Outre les multiples avantages de la MMU (*surtout pour les programmeurs*), en travaillant sur un 1200 équipé de cette carte, on comprend maintenant ce qu'est la notion de confort de travail. Ne plus avoir à attendre trois heures le lancement d'un logiciel ou l'ouverture d'un gros tiroir dans le workbench. Quel plaisir! Tout va beaucoup plus vite. Le temps de compilation d'un programme C est par exemple divisé par trois. Finis les traitements de textes qui se traînent lamentablement, le rafraîchissement de l'écran est maintenant quasi-immédiat avec tous ceux que j'ai pu tester. Je me rappelle avoir utilisé Professional Page sur un A3000, ça n'avait rien à voir avec le 1200 accéléré (*dans ce cas, la fréquence d'horloge du 68030 étant quasiment identique, le gain de vitesse est principalement dû au ChipSet AA de l'A1200*). Les jeux? Ah, les jeux... Hired Guns prend toute de suite une autre ampleur. Certains jeux comme Ishar II qui prennent une désagréable demi-seconde à calculer l'image suivante deviennent vraiment très fluides et agréables à jouer. Quand aux jeux à base de 3D... je me régale à jouer à Elite II avec le niveau de détails au maximum (*plus les nuages et la poussière cosmique (!)*), et le jeu reste toujours fluide, beaucoup plus que sur un 1200 standard avec un niveau de détails moyen.

De plus l'utilisation de logiciels comme StatRAM (*une sorte de RAD en plus performant*) et HackDisk (*patche le trackdisk de façon à vérifier chaque écriture sur disquettes*) qui doivent rester résidents en RAM lors d'un reset, se passe très bien: alors que c'est impossible avec une carte PCMCIA ou certaines extensions 32 bits pour l'A1200 (*quoiqu'avec HackDisk, il suffit de faire NoFastMem avant de l'installer pour qu'il se mette en CHIP-RAM*).

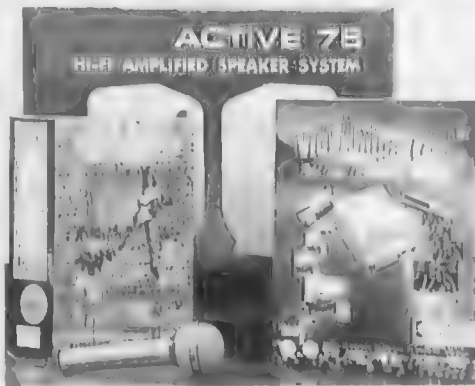
## Conclusion

Cette carte dispose d'un 68030 à 28Mhz (*avec MMU*) d'une horloge et d'un connecteur pour kit SCSI et sa mémoire est extensible de 1 à

# PUBLI REPORTAGE

*La page des nouveautés* **AMIGA**

## Pack Multimedia compatible tout AMIGA 1990 FTTC



### Digitaliseur d'image VIDI 12

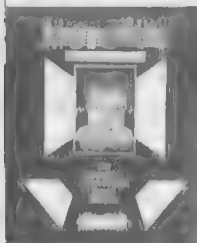
support mode AGA et 256 couleurs 720\*576 entrée YC et vidéo composite, compatible pal /ntsc

### Numériseur son 8 bits MegaMIX

Sampling en 8 bits stéréo, effet studio garanti

### Enceinte amplifiée 2\*40 Watts PMPO

Parfaitement blindée, alimentation intégrée, servo active, contrôle volume ,grave et aigu



### MEGALOSOUND

Echantillonneur STEREO  
21 KHz, 56 KHz sur un  
AMIGA1200 26 KHz en  
MONO. Fonctionne en direct  
to disk Générateur d'effets  
spéciaux

**490 FTTC**



### ENCEINTE AMPLIFIEE

2\*40 Watts PMPO Stereo  
Isolation contre rayonnement  
vidéo réglage volume grave  
aigu Alimentation secteur intégrée  
Fournie avec câble walkman  
et CD compatible tout  
ordinateur

**590 FTTC**



### VIDI 12

**849 FTTC**

**VIDI 24RT**

**2350 FTTC**

## IMPORTATEUR FRANCAIS DES PRODUITS



**LECTEUR CD ROM**  
avec contrôleur IDE  
**2190 FTTC**

- Compatible AMIGA 2000  
3000 et 4000
- Support CD AUDIO  
double vitesse
- livré avec driver CDFS

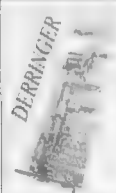


**CARTE D'EXTENSION**  
**MULTI SUPPORT**

**AMIGA**  
**1200**

- 4Mo extensible 8 Mo
- support coprocesseur 68882
- adressage 32 BITS
- Horloge Interne
- Full compatible

**1990 FTTC**



### CARTE ACCELERATRICE

68030 -25Mhz avec MMU  
0 Mo ram extensible 32Mo  
emplacement coprocesseur  
pour AMIGA 2000

**2990 FTTC**

**SOURIS OPTIQUE 390 FTTC**  
3 boutons 650 mm/sec 300 Dpi  
Compatible CD32

**EXTENSION MEMOIRE 2MO AMIGA 2000 1490 FTTC**  
Extensible à 8Mo

**D'autres produits sont disponibles**  
contacter nous pour obtenir la liste de nos revendeurs

**DERNIERE MINUTE**  
Nouvelle version  
**AMIGA 4000**  
disponible



# L'Apollo 1230 Turbo à 50 MHz

**Que dire de l'Apollo 1230 Turbo sinon que c'est une merveille? Elle est extrêmement rapide, possède un coprocesseur, une MMU, une horloge, de la Fast Ram BURST (j'insiste, c'est pas courant), un contrôleur SCSI II et fonctionne à 28 ou 50 MHz!**

De plus, son prix est très intéressant. L'installation par contre est assez difficile, la trappe ne se refermant pas entièrement et étant bombée car la carte est assez volumineuse. Cela peut être assez gênant mais à vrai dire, une fois tout installé, cela ne gêne plus. F.B.I. préconise de laisser la trappe ouverte car la carte chauffe assez.

Le connecteur SCSI II se présente sous la forme d'un câble que l'on vient enficher dans la carte et que l'on peut faire ressortir par la trappe à l'arrière du 1200 ou bien ailleurs. Ce câble, une fois branché, empêche d'ailleurs de refermer la trappe... pas génial (voir photo). Une disquette permet d'installer le disque dur éventuel connecté sur le port SCSI II.

Nous avons fait fonctionner la carte avec un disque dur SCSI quantum 52Mo.

Comme la turbo II de GVP, la carte est in-

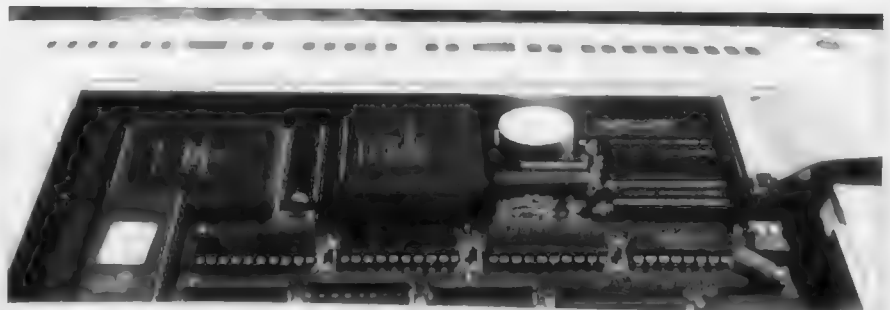
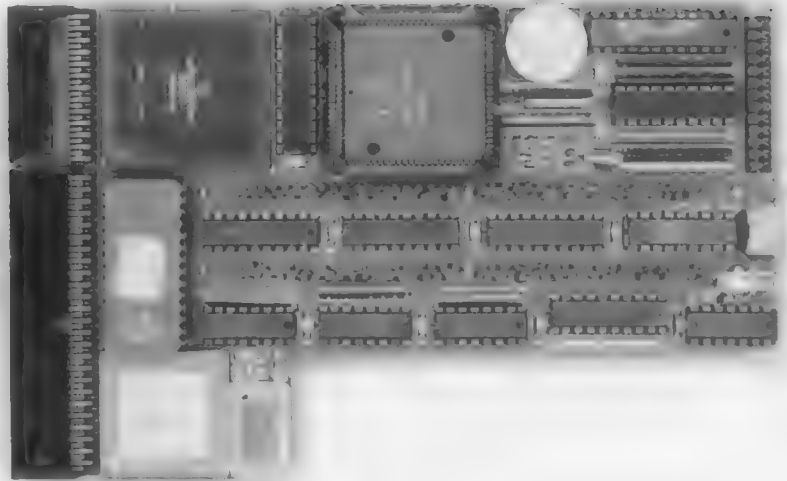


Photo de la carte Apollo 1230 installée avec son câble SCSI qui dépasse légèrement

compatible avec les premières versions d'Overdrive. Nous avons reçu dernièrement la nouvelle version de l'Overdrive (Roms de version supérieures à 4.0), il fonctionne sans problème. Vous pouvez vérifier le numéro de votre Rom grâce à AQToolbox livré avec l'Overdrive.

Autre désagrément de taille, le manuel est entièrement en allemand, patrie de la carte. Une notice succincte en français est quand même livrée avec la carte. Un manuel en français est en cours de traduction.

Mis à part cela, l'A1200 est absolument méconnaissable au niveau des performances. La carte est plus de deux fois plus rapide que l'A4000-030. Comment expliquer ce phénomène vu que la fréquence de l'Apollo est juste double?

En fait c'est les modes BURST du 68030 qui entraînent ce surcroît de puissance, quand on les désactive, on retombe à un peu moins du double des dhrystones du 4000-030.

La carte accepte à peu près toutes les barrettes SIMM en auto config. Elle possède deux emplacements mémoires. Néanmoins, il est fortement conseillé de n'utiliser que des 60 ns. Les 70 ns, moins chères, sont à tester avant de les installer. Une barrette de 4 Mo 70 ns que j'ai installée n'a fait que des Gurus. Je pense qu'il vaut mieux s'en tenir aux 60 ns. La carte étant livrée en version 4 Mo, on peut déjà faire pas mal de choses... La meilleure carte du moment?

**Importateur:** FBI

99 rue d'Amblainvilliers 91370

Verrières-le-Buisson.

Tél. (1) 60 13 12 23

**Prix:** 28 Mhz copro 0Mo: 2990 F  
28 Mhz copro 4Mo: 3990 F  
50 Mhz copro 0Mo: 3990 F  
50 Mhz copro 4Mo: 4990 F  
Ram 4 Mo 60 ns: 1400 F  
■ Mo 60 ns: 2700 F

## M-TEC 1230 ➡ ➡ Suite de la page 24

8Mo par barrette SIMM. Elle est proposée sans RAM et sans coprocesseur à moins de 2000Frs. A titre indicatif, la version équipée de 4 Mo coûte environ 3200 Frs. Vu son excellent rapport performances/options/prix, la carte M-TEC 1230 28Mhz est à mon avis la plus adaptée aux amateurs de sensations et surtout aux programmeurs disposant de budgets moyens. Cette carte est disponible en VPC chez Cuda Informatique (l'importateur) et chez tous les revendeurs qui distribuent les produits importés par Cuda.

Ceux que le gain de vitesse n'intéresse pas plus que la MMU ou l'extension SCSI, peuvent bien sûr se rabattre sur la Blizzard 1120/4 moins chère, et presque aussi performante. Quant à ceux qui veulent vraiment de la vitesse, il y a la carte GVP1230 Turbo II (68EC30/40Mhz ou 68030/50 Mhz) et la carte Blizzard 1230 Turbo (68030/40Mhz) beaucoup plus chères.

**Denis Bernard**

**Fabricant:** M-TEC Hardware Design  
(Allemagne)

**Importateur/Distributeur:**

Cuda Informatique, 9 rue Saulnier, 75009 PARIS

**Prix:** M-TEC 1230/28 0Mo 1990 F  
M-TEC 1230/28 4Mo 3180 F

## L'AMem 32

L'AMem 32 est une carte d'extension Ram classique, comme d'habitude, elle s'enfiche dans la trappe du 1200. Elle possède un seul connecteur SIMM acceptant des Ram 1, 2, 4 ou 8 Mo en autoconfig. On peut débrancher les 4 Mo supplémentaires pour compatibilité avec le port PCMCIA avec un jumper.

Comme d'habitude également, elle accepte un coprocesseur qui peut être à 14 Mhz (pas besoin d'oscillateur) ou bien à une fréquence supérieure (oscillateur obligatoire). Ses performances elles aussi sont classiques (voir tableau page 23). Son rapport qualité prix est assez intéressant.

**Importateur:** FBI

**Prix:** Version 4 Mo sans copro: 1890 F

# DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: + 44 291 625 780 (de 8h à 19h lundi - samedi) Fax: + 44 291 627 046 (24h / 24)

MINITEL 3616 AZERTY code DUC

## En direct d'Angleterre !

TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS

### DU MATERIEL disponible:

TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 (Tous Amigas) manuel français (c) Duchet Computers ..... 295 FF  
Commandes groupées: 2 x TECHNO SOUND TURBO TT2 = 550 FF - TROIS pour 799 FF et 999 FF les 4 !  
DIGITALISEUR DE SON stéréo 8-bit MEGALOSOUND 345 FF  
DIGITALISEUR DE SON stéréo 16-bit CLARITY 16 pour AMIGA 1200 / 3000 = 1150 FF  
ROMBO VIDI 12 AGA AMIGA (Manuel français) : 849 FF - 1600 F les 2 - 2350 F les 3 et 2950 F les 4!  
COPIEUR: XCOPY PRO + NEW CYCLONE CARTRIDGE (Français) 350 FF  
Kit de transfert de fichiers AMIGA < = > PC AT (doc français) 140 FF  
CONVERTISSEUR pour connecter manettes ANALOGUES PC sur AMIGA: 55 F  
Câble PERITEL (2 mètres) pour AMIGA: 95 FF  
TRANSFO 220/240 volts 4,5 A pour AMIGA 500 / 500+: 425 FF (2 pour 750 FF)

### DES PROGRAMMES disponibles:

AMOS PRO	500 FF	AMOS PRO COMPILER	285 FF	HIGHSPEED PASCAL	865 FF
CRAFT for AMOS	230 FF	SAS / LATTICE C v 6. 51	2750 FF	BLITZ BASIC 2	630 FF
DISK EXPANDER	345 FF	BARS & PIPES PRO	2465 FF	FINAL WRITER	1145 FF
DISTANT SUNS	545 FF	BARS & PIPES POWER TOOLS	395 FF	HISOFT BASIC II	695 FF
ADORAGE 2	625 FF	BARS & P. PERFORM. TOOLS	395 FF	ART DPT PRO V. 2.5	1595 FF
INTERBASE	100 FF	PERSONAL PAINT 4	455 FF	MULTIFRAME AD PRO	849 FF
BRILLIANCE	1545 FF	CALIGARI BROADCAST	3595 FF	CALIGARI 24	945 FF
MONTAGE 24	2985 FF	MORPH PLUS	1595 FF	CLARISSA	715 FF
HISOFT DEVPAC	625 FF	SCALA ECHO EE100	1269 FF	REAL 3-D V 2.4	3760 FF
VISTA PRO LITE	545 FF	VISTA PRO 3.1 +	645 FF	SCALA MM300	2900 FF

Nous ne proposons JAMAIS des articles AVANT qu'ils n'existent! Tous nos produits sont disponibles.

Nous avons **EN STOCK** des milliers d'articles pour AMIGA. Utilitaires, jeux, nouveautés, accessoires, extensions, des RUBANS à MOITIE PRIX pour des centaines de modèles d'imprimantes, câbles en tous genres, etc....

**DOMAINE PUBLIC:** nous distribuons les meilleurs logiciels pour AMIGA. Nos disquettes D.P. sont pleines à ras bord la majorité sont auto-bootables et leur contenu correspond à la description de l'ENORME catalogue D.P.

### Pour un envoi IMMEDIAT :

Téléphonez-nous (notre personnel est FRANCAIS) pour commander par carte VISA / EUROCARD

Ou rédigez votre commande (en français SVP) sur papier libre et joignez votre règlement.

Ou tapez 36 16 AZERTY code DUC, ou faxez-nous la commande avec détails de votre CB.

Mode de paiement: nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux.

Vous désirez consulter la liste de nos produits mais n'avez pas de Minitel ?

Empoignez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (en français) en précisant le modèle de votre AMIGA pour recevoir un ENORME listing. Les listings sont envoyés GRATUITEMENT dans tous les pays d'Europe et les D.O.M.

(1 seul listing gratuit AMIGA ou DOMAINE PUBLIC par demande et par personne, s.v.p.)

T.O.M. et hors Europe: s.v.p. joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par listing demandé.

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour: vérifiez les arrivages de nouveautés!

Il contient aussi les détails et prix de nos nouveautés CD 32, MAC INTOSH et PC.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAIN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

Toute commande est considérée comme ferme.





## Quand l'Amiga a de la présence d'esprit pour vous

En bureautique les logiciels classiques sont les traitements de texte, tableurs et bases de données. Mais il existe également de petits utilitaires qui discrètement savent se rendre utiles. Malgré quelques défauts de jeunesse, On The Ball rentre dans cette catégorie.

### Gérer votre temps

*On The Ball* est un agenda complet pour votre Amiga. Ou plutôt pour vous, car il va gérer votre emploi du temps, vos rendez-vous, vos adresses, et non pas ceux de votre ordinateur. Il tourne sur tous les modèles d'Amiga, et bien qu'il ne prenne pas trop de place (210 K), un disque dur est vivement recommandé. Sa présence prend toute son importance dans son appel à tout instant par l'utilisateur, en usant au maximum du multitâche de l'Amiga.

Son installation sur le disque dur est on ne peut plus simple grâce au pro-

gramme *OTBInstall*. Dommage que Pure Logic Software, la société éditrice, n'ait pas intégré "l'Installer" standard. Certes, l'efficacité est tout aussi présente, mais cela fait un point de moins pour la standardisation, si chèrement demandée par les utilisateurs. Par contre, si vous désirez supprimer On The Ball de votre disque dur, OTBRemove se charge d'en éliminer toute trace.

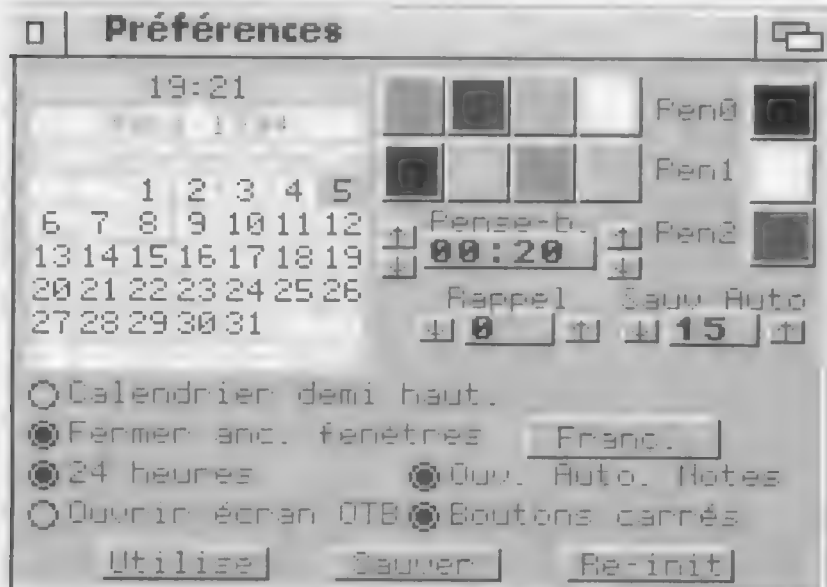
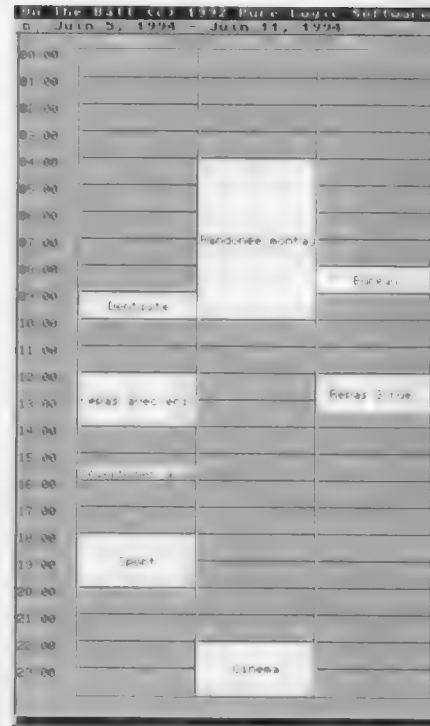
A noter aussi la présence d'un port *ARexx* comportant 25 commandes. Grâce à cette interface supplémentaire il est possible de faire communiquer On the ball avec des programmes extérieurs. Il est donc possible, par exemple, d'être

prévenu de l'arrivée d'un fax. Le logiciel ainsi interfacé fait de On the ball un agenda organisateur ouvert à votre imagination.

### Tout tourne autour du calendrier

Une fois le programme chargé, un calendrier mensuel apparaît. C'est en fait autour de lui que s'organisent les différents modules du programme. Le calendrier vous affiche l'heure, le mois et l'année en cours, les jours du mois et vous propose de petits boutons pour naviguer dans les mois et les années passées ou à venir. Pour que l'heure et la date soient justes, il faut bien sûr que votre Amiga ait une horloge interne. Sinon...

L'envie de découvrir intuitivement ce que réserve On The Ball est trop grande. Un clic avec la souris sur un jour du calendrier fait apparaître la fenêtre d'entrée, datée du jour courant. Un regret au sujet de la date: bien que la langue retenue dans le menu *Préférences/Changer langage* soit le français, le format de la date n'est pas en usage chez nous: ainsi, le haut de la fenêtre indique "Mardi, Mars 15" au lieu de "Mardi 15 mars". Cette fenêtre est commune dans sa présentation dans les quatre différents modes du logiciel: **Rendez-vous**, **Carnet d'adresses**, **A faire** et **Bloc-notes**. En fait, seule la partie inférieure de cette fenêtre est spécifique à chaque mode. La partie haute présente invariablement les lignes d'entrées des données et les boutons *Ajouter*, *Effacer*, *Editer* et *Chercher*.



L'écran Préférences de On The Ball



L'agenda de la semaine

## Quatre modes pour votre journée

Jetons un oeil attentif sur les quatre modes.

Le mode "**Rendez-vous**" enregistre vos différents rendez-vous: il suffit de sélectionner le jour choisi, ensuite l'heure de début et l'heure de fin, et vous rentrez ensuite l'intitulé de votre rendez-vous. La sélection de la date s'effectue en agissant sur des flèches situées sur le bord droit de la fenêtre ou en cliquant sur les boutons "semaine", "mois" voire même "année" si vous planifiez à très

un bip et/ou un flash d'écrans. Si, bien sûr, votre ordinateur est en marche à ce moment précis. L'option répétition s'avère bien utile pour un rendez-vous régulier, et les possibilités de fréquence sont nombreuses.

Le "**carnet d'adresses**" fait office de répertoire. La saisie des données s'effectue exactement de la même manière qu'en mode "**Rendez-vous**" ainsi que, rappelons-le, pour tous les autres modes: vous renseignez les différents champs et vous cliquez sur *Ajouter*. Les champs ne sont pas tous explicites: que veut dire "ST"? Le manuel n'apporte aucune information. Une fois ces adresses enregistrées, vous pouvez les consulter, les trier, etc... Il est tout à fait possible d'attacher une note à une adresse pour consigner quelques remarques particulières, une particularité bienvenue. Plus classique, par contre, est la rédaction d'étiquettes en vue d'une sortie sur votre périphérique d'impression ou d'une importation dans un fichier. Le composeur téléphonique intéressera seulement les possesseurs de modem et leur évitera de composer eux-mêmes le numéro. Vive l'informatique.

Le mode "**A faire**" fait office de pense-bête: vous noterez toutes vos tâches diverses avec la possibilité d'attacher une date limite.

Le mode "**Bloc-notes**" est un rudimentaire éditeur de texte avec ses outils habituels (couper/coller, chercher...) et une option d'impression en tenant compte, selon le manuel, "des caractères italiques, gras ou soulignés, s'ils en présentent". Louable intention... mais le bloc-notes semble ignorer ces attributs (gag!).

## Organisons le tout

Grâce à On the Ball, vous avez enregistré tous vos rendez-vous, organisé vos journées, répertorié vos tâches, fiché toutes vos relations professionnelles et privées. Mais en France, c'est bien connu, nous aimons bien mettre des étiquettes sur tout et sur tous. C'est là qu'intervient l'option "Jalons". Vous créez des étiquettes (Personnel, professionnel, urgent, ...) que vous appliquerez ensuite à vos données. Cela permet de mieux structurer tout cet ensemble et ainsi afficher, si vous le souhaitez, toutes les entrées portant la même étiquette.

## Comme rien n'est parfait...

Nouveau logiciel, On The Ball possède inévitablement quelques défauts de jeunesse. Le plus important est le manuel. Faut-il rappeler aux rédacteurs

(cela s'adresse à TOUTES les sociétés éditrices) que le manuel doit être écrit pour l'utilisateur qui ne connaît pas le logiciel et non pour les auteurs. Il faut donc constamment garder à l'esprit que l'utilisateur est un néophyte ignare qui ne connaît rien à rien et qu'il ne faut pas hésiter pratiquement à enfoncer des portes ouvertes. Les explications du manuel sont justes, mais son organisation est déplorable. Il est bon d'expliquer ce que fait le logiciel (dix lignes en dos de couverture ne sont pas suffisantes), de prendre le lecteur par la main, de lui faire manipuler le logiciel par un exemple (on appelle ça aussi un cas concret). Et expliquer ce qu'est un calendrier, une fenêtre d'entrée, un jalon. Ensuite, il sera bon de décrire les différents menus dans le détail, le tout en suivant un ordre logique. Ainsi, il est complètement ridicule de parler des jalons en début de manuel à un utilisateur qui n'a pas encore vu la fenêtre d'entrée des données.

Il est également dommage de ne pas pouvoir choisir la couleur des textes des données et des jalons, histoire de mieux se retrouver au milieu d'une quantité de rendez-vous (classer les choses urgentes en rouge, les rendez-vous d'affaires en vert, ...). De même, une plus grande liberté de choix dans les polices des textes, des tailles et dans la présentation des fiches ne nuirait pas à la convivialité du logiciel. L'interface graphique n'est pas déplaisante, mais elle aurait peut-être été plus "parlante" si elle s'était inspirée d'un agenda ou d'un organisateur, à la manière de *Lotus Organizer* sous Windows pour PC.

**Dominique Bonin**

**Produit:** On The Ball

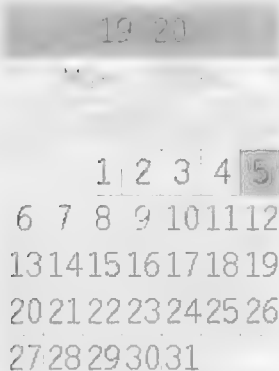
**Distrib:** Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 Arnor. Tél. 27 59 60 00, télécopie 27.59.52. 06

**Prix:** 370FF

Assistance technique gratuite par téléphone.

## Conclusion

Facile d'emploi, malgré une documentation "trop technico-descriptive", *On The Ball* ne prend pas de place et s'avère utile pour organiser votre planning. Un bon petit utilitaire bien pratique pour 370 francs. Pourquoi s'en priver ?



Le calendrier

longue échéance. En activant le pense-bête, l'Amiga vous rappellera votre rendez-vous au moment choisi par vous par

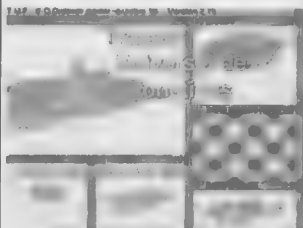


# France-Festival-Distribution

Outre nos 200 VF des plus importants DP internationaux, F.F.D. c'est aussi de nombreuses exclusivités commerciales, celles-ci sont clairement indiquées sur nos catalogues par les mentions: "Version Commerciale" ou "Enregistrée". Les logiciels commerciaux, certes plus chers, sont surtout beaucoup plus aboutis et fonctionnels que les "DP". En ce qui concerne les "DP" ce sont nos traductions, et nos innombrables conseils supplémentaires qui vous sont factures. Les logiciels DP en eux-mêmes sont toujours, toujours, gratuitement. De plus nos tarifs DP incluent également les remises à jour gratuites. Vous n'achetez ces DP qu'une seule fois ce qui est finalement très économique pour des DP en VF.

## T.U.F.2.3 VF: Le Traceur Universel de Fonctions Multifonctibles!

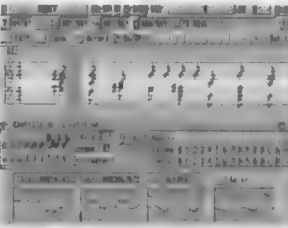
Avec Calculs de Dérivées, d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour pallier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F. est ainsi devenu le Traceur de Référence qui ravira tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilités sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques, Coniques, Sphériques, Quadriques et toutes les possibilités de fusion de graphes, de calculs de suites, d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifonctibles donc Multicourbes, chacune identifiable à volonté! Disponible au prix de 150 FF TTC tous frais d'envoi et de gestion compris.

## OctaMED5.0VF et son Tutoriel en VF: Tout Pour La Musique!

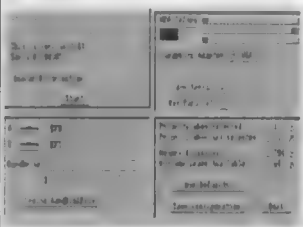
Pour une Maîtrise Parfaite de la Composition Musicale Sur Tous les Amiga aux Sys 2.0 ou 3.0!



OctaMED Pro 5.0 est le plus complet des éditeurs de Musique. Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur tous les Amiga 2.0/3.0 et jusqu'à 64 canaux Midi! Idéal pour créer de véritables orchestrations. Sa nouvelle conception modulaire des séquences et ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons en font un logiciel inégalé sur Amiga. Disponible en VF commerciale complète au prix de 450 FF envoi compris. Le Tutoriel OctaMED est quand à lui un véritable manuel d'apprentissage de la Musique sur Amiga (il comprend de la Musique Midi!) Il vous prend en main étape par étape avec de nombreux exemples conçus pour utiliser avec OctaMED5.0. Tutoriel disponible en VF à 450 FF envoi compris.

## PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

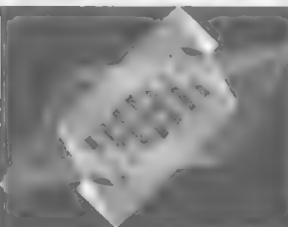
Utilisez enfin un PC VGA très simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDROM. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisées pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA, EGA, VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC (frais d'envoi inclus).

## Ginseng Collection: Jingles, Intros et Modules Professionnels!

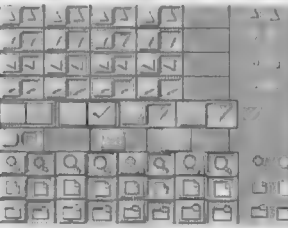
Véritable laboratoire de fichiers musicaux pour vos présentations multimédias.



Améliorez vos présentations audiovisuelles grâce à ce kit composé de 6 disquettes contenant une large panoplie d'introductions musicales, d'effets spéciaux, de Jingles, et de modules originaux réalisés par des professionnels Australiens. Ce kit vient en effet d'être créé tout spécialement dans le but de vous fournir d'un seul coup tout le nécessaire à l'habillage musical de vos présentations multimédias. Idéal par exemple avec Scala. Ne perdez plus de temps à rechercher de-ci de-là les effets musicaux dont vous avez besoin. Tout a été soigneusement pensé et réuni pour vous simplifier le travail. Tous les fichiers de ce kit sont bien sûr au format classique des trackers (ils sont donc compatibles avec tous les logiciels musicaux actuels comme OctaMED). Disponible au prix de 400 FF TTC (frais d'envoi compris).

## MUI2.0 VF: Le Célébrissime Générateur d'Interfaces

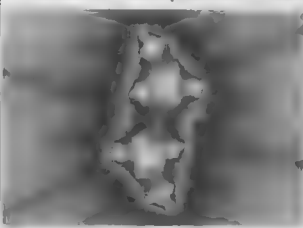
Docs Développeurs et Utilisateurs, Exemples, Sources: TOUT a été Traduit!



MUI devient véritablement un standard pour la programmation d'interfaces graphiques sur Amiga puisque de plus en plus de nouveaux logiciels utilisent MUI. Son avenir est donc désormais plus que garanti et c'est pour cela que nous nous devons de vous le proposer entièrement en français. MUI tèleque en effet absolument tous ses concurrents au rang de la préhistoire! C'est donc chose faite et nous-ci avec cette toute nouvelle version de MUI V2.0. Absolument tout a été traduit, y compris les deux développeurs qui sont évidemment les plus intéressantes ainsi que les exemples de sources et tous les utilitaires annexes. Tout cela est disponible sur 4 Disquettes au prix d'ensemble de 400 FF TTC (tous frais d'envoi compris).

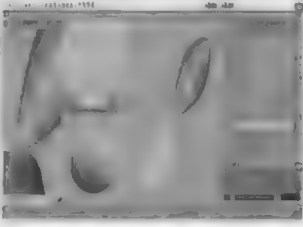
## MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous

Decouvrez les Mystérieux Ensembles Fractals de MandelBrot à 4 Dimensions!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de ses images. MandelTour AGA: Prix 200 FF TTC. Envoi compris.

## TEXTIMAGE AGA VF: Le Plus Astucieux Logiciel Graphique Unique Logiciel de Dessin avec gestion du Copper pour multiplier les couleurs!



Grâce à une gestion particulièrement très astucieuse du Copper AGA de l'Amiga, TextImage vous permet de dessiner avec de multiples effets de transparences et de dégradés de rêves dignes du 24-bits sans jamais avoir la moindre louture des modes 24 bits! Les images ainsi produites sont étonnamment belles et très peu encombrantes! Les utilitaires associés permettent alors aux graphistes de réaliser enfin sur disquettes de longues présentations multimédia ou textes, sans les images se mêlent avec des effets époustouflants puisque chaque image ainsi créée contient ses propres routines pour piloter en direct les effets Copper lors de la visualisation! C'est unique en son genre et d'une efficacité sidérante! TextImage AGA est disponible en VF commerciale exclusive complète pour Amiga 1200 & 4000 au prix de 400 FF TTC (frais d'envoi compris).

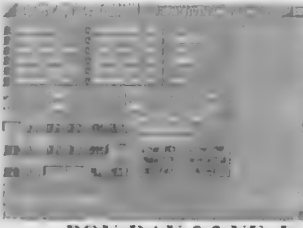
## Kit C: Tout le Nécessaire pour Débuter en C sur 10 Disques!

Le C et l'Amiga  
Un Mariage  
Royal!

Ideal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracass de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC (frais d'envoi compris).

## PowerCopy Professional VF 3.0 Le Hard-Copieur ULTIME!

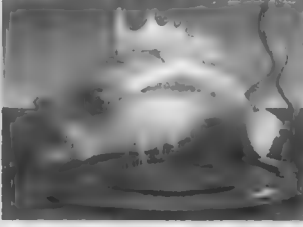
Jouez enfin en toute sécurité grâce à une parfaite sauvegarde de tous les jeux!



Grâce à ses algorithmes uniques et ultra sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats encodés ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleurs fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser tous les encodages les plus sophistiqués. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier jeux et Demos sur n'importe lequel de vos périphériques (disques) y compris vos disques durs. Son long manuel entièrement traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses innombrables possibilités. (Plus de 200 fonctions!) Disponible dans sa toute nouvelle version 3.0 VF au prix de 900 FF TTC (frais d'envoi compris).

## POV-RAY 2.2 VF: Le plus Célèbre des RayTraceurs!

Permet le réalisme photographique grâce à ses innombrables textures fractales!



PovRay 2.2 VF. Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots RayTracing est une technique de rendu de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatique pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 400 FF TTC (tous frais d'envoi compris). Le Manuel imprimé relié est aussi disponible pour 100 FF TTC.

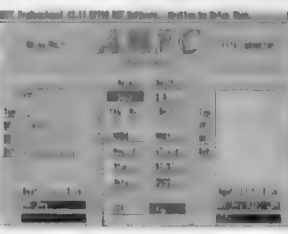
## BigPlanet AGA: Nappez vos images sur des Sphères Spaciales!

Toute Nouvelle Version 1.4 avec Interface Graphique et Previsualisation!



BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des croissants de lune du plus bel effet! La taille des sphères résultantes est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image, paysages, arts, objets, fractales, un excellent rendu spatial en AGA est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spatiaux pour vos images! Disponible pour tout Amiga: 150 FF TTC (frais d'envoi compris).

## AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



Si vous avez des problèmes de conversion de formats pour vos fichiers de musique AMFC est là pour les résoudre efficacement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnaît en effet la quasi totalité des formats anciens et actuels SoundTracker toutes versions jusqu'à V2.6, NoiseTracker, ProTracker, Med, OctaMED, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AMFC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. Il constitue donc un complément idéal à OctaMED vous délivrant de tout problème de format. Ceci est la Version Française disponible en exclusivité au prix de 200 FF TTC (tous frais d'envoi compris).

Eurochèques: +50FF  
Recommandé: +30FF

France-Festival-Distribution:

3 Rue Anatole France, Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues

Vente Par Correspondance Exclusivement. Ligne FAX disponible 24h/24 au: +33.42.76.18.70.

Option Traitement

Prioritaire: +100FF

**France-Festival-Distribution**  
3 Rue Anatole France  
**13220 Châteaufort-Les-Martigues**  
(Facture Joindre Sur Demande)



# WBRain Apple2000 SnoopLibs AGindex

L'actualité DP est maussade ce mois-ci. Un peu comme si tous les développeurs avaient arrêté de travailler pour passer leur temps à lire les tonnes de rumeurs qui inondent Usenet en ces temps troublés...

## WBrain

**WBrain** est un jeu très irritant. Exactement le genre de jeu qui convient à quelques minutes d'inactivité. Et aussi aux personnes qui ont les nerfs solides... Le principe est très simple : l'ordinateur choisit une grille pour vous et vous devez la reproduire. Bien entendu, il vous faut pour cela obéir à des règles précises, mais très simples. Il est directement inspiré du jeu **Brain** que certains d'entre vous connaissent peut-être déjà.

Quand vous cliquez sur une case, elle prend le numéro 1. Si vous cliquez alors sur une de ses voisines (haut, bas, droite ou gauche), son numéro s'incrémente. Si celui-ci atteint 4, elle repasse alors à 1.

Voilà pour le manuel de jeu. Tout le jeu consiste donc à examiner attentivement la grille de départ pour essayer de deviner quelle suite de "clics" l'ordinateur a utilisé pour y parvenir, et ensuite à reproduire cette suite dans le délai le plus bref.

Vous tâtonnerez beaucoup dans les premières parties mais avec un peu de pratique, vous finirez par comprendre certaines astuces qui vous amèneront finalement à la solution en des temps plus courts. De ce point de vue, ce jeu se compare de près aux divers avatars des démineurs. Il faut réfléchir vite et entraîner son esprit à raisonner d'une certaine manière.

Si vous redimensionnez la fenêtre, vous augmentez la taille de la grille à repro-

duire, et par la même la difficulté de l'exercice.

Le jeu est excessivement économe en CPU et en mémoire, et parfaitement conforme au Guide de Style gadtools. Comme son nom peut y faire penser, il a été conçu pour fonctionner directement sur l'écran du Workbench et requiert au moins le Kickstart 2.0.

Un jeu parfait pour faire passer le temps entre deux compilations ou bien pendant le calcul d'un dessin complexe en tâche de fond...

*WBrain v2.1a (système 2.0 minimum), par Sean Russell*

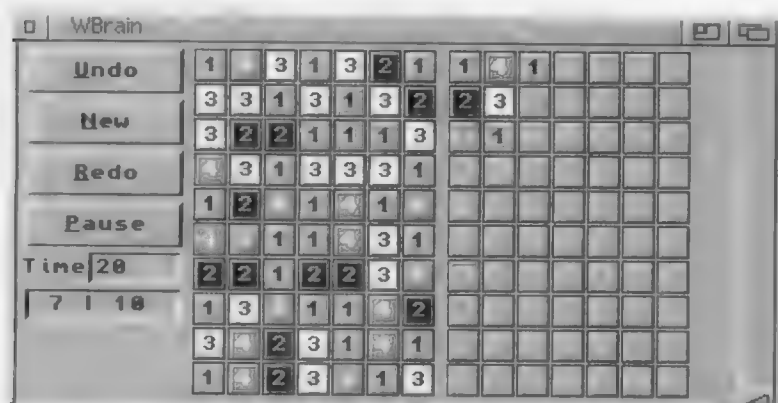
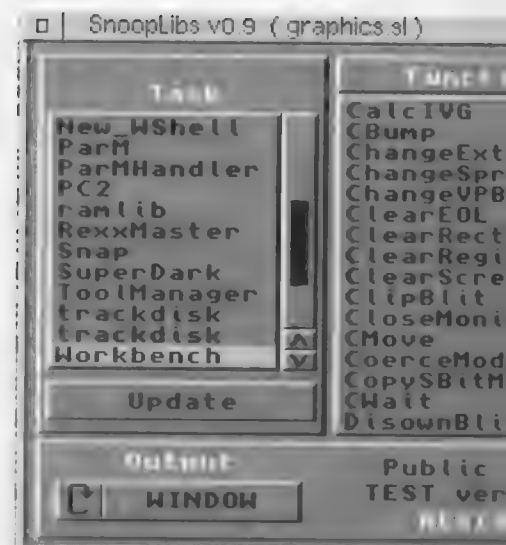
*Claude-lorrain-STr 31*

*81543 Muenchen, Germany*

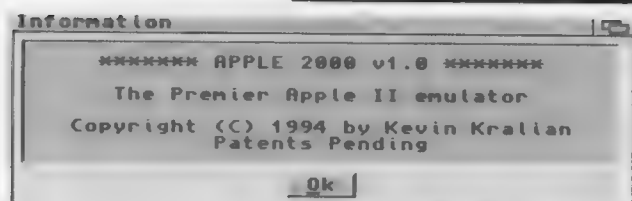
## Apple2000

L'Amiga est incontestablement LA machine de l'émulation. Pour mémoire, une émulation est un programme qui permet de simuler une machine mais intégralement en logiciel, autrement dit il n'est pas nécessaire d'installer une carte spéciale (méthode utilisée par des logiciels comme Emplant ou bien la BridgeBoard). On connaissait déjà des émulateurs PC (**Transformer**, **PC-Task**), Atari (**Hydre**), Mac (**A-Max**, **Emplant**) et voici maintenant un émulateur Apple II.

L'Apple II a beaucoup de points communs avec l'Amiga, et le plus important est probablement qu'en son temps, il a éveillé chez ses utilisateurs une passion sans précédent. Chaque utilisateur d'Apple II défendait sa machine à cor et à cri et ne tarissait pas d'éloges à son sujet. Cette machine a marqué sa génération. Le mieux qu'on puisse souhaiter à l'Amiga est qu'il marque la sienne à sa façon. Une différence entre l'Apple II et l'Amiga est quand même que malgré son prix élevé à l'époque, l'Apple II était presque exclusivement utilisé pour jouer.



WBrain



L'émulateur Apple 2000



SnoopLibs, image 1

Le détail qui risque d'attirer l'intérêt des Apple-alcoliques est le fait que Apple2000 est distribué avec une dizaine de jeux qui ont marqué l'histoire ludique de l'Apple II. Ceux qui y ont joué ressentiront indéniablement un pincement au cœur en contemplant à nouveau les écrans de jeux comme *Ribbit*, *Super Puckman* ou encore *Sabotage*.

Une précision : tel qu'il est distribué, Apple2000 n'est pas utilisable. Il a en effet besoin de deux images de Rom : celles de l'Apple II et celles de son contrôleur de disques. La documentation explique clairement comment se les procurer. Pour la petite histoire, les tailles de ces deux fichiers sont respectivement de 12288 et 256 octets. Cela laisse rêveur n'est-ce pas?

Désolé de ne pas vous présenter des copies d'écran de l'émulateur, mais celui-ci a complètement refusé de se laisser capturer. La vitesse de l'émulation est parfaitement réglée et des jeux comme *Sabotage* ou *Raster Blaster* offrent la même sensation que les originaux.

Bien sûr l'intérêt pratique de Apple2000 avoisine zéro, mais un petit saut dans son passé ne fait jamais de mal, n'est-ce pas?

Apple2000, par Kevin Kralian  
@sachbx.com  
(68020 minimum).

## SnoopLibs

Ce programme vous permet d'épier des appels aux bibliothèques de l'Amiga effectués par une tâche précise. Parfois, il arrive qu'un programme que vous venez d'installer refuse de fonctionner sans donner de diagnostic d'erreur. Parfois, la raison est simplement l'absence d'une police de caractères, d'un fichier de configuration, d'une

assignation, etc... Le programme *SnoopDos* était déjà d'une assistance précieuse pour ce genre de programme, et *SnoopLibs* est son compagnon, avec un but quelque peu différent.

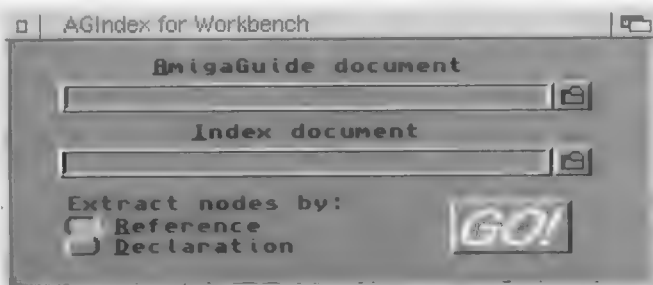
En effet, SnoopLibs va aller directement patcher les fonctions systèmes de n'importe quelle bibliothèque afin de vous avertir quand celles-ci sont appelées par la tâche que vous surveillez.

L'interface gadtools est très simple d'usage. Elle présente trois listes principales (voir image). La première est la liste des tâches tournant actuellement sur votre Amiga. Sélectionnez celle que vous voulez espionner (actuellement, vous ne pouvez espionner qu'une tâche à la fois). Ensuite, vous déterminez la bibliothèque qui contient les fonctions qui vous intéressent et désignez les fonctions à surveiller. Celles-ci sont transférées dans la troisième liste.

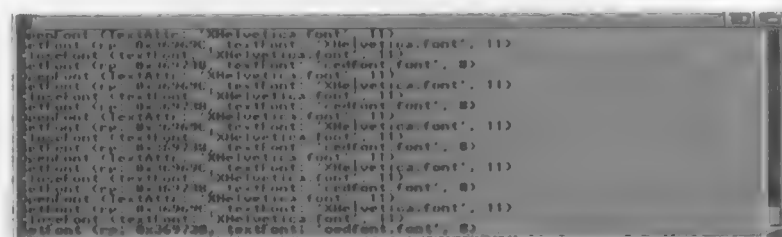
Quand vous êtes satisfait de votre choix, lancez le programme en sélectionnant le gadget Patch. SnoopLibs vous signale alors que la surveillance vient de démarrer. Une utilisation très simple de ce programme permet de se rendre compte par exemple que le Workbench ouvre une police de caractères pour chaque icône affichée...

Pour fournir les informations sous forme lisible (cf. image 2), SnoopLibs a besoin de connaître un minimum de choses sur les fonctions qu'il est sensé surveiller. Aussi un utilitaire est-il fourni pour obtenir les fichiers dont il a besoin à partir des ".fd", familiers des programmeurs. Si l'idée vous vient un jour d'espionner des fonctions d'une nouvelle bibliothèque, il vous suffit de posséder le .fd de cette bibliothèque, qui sera fourni dans la majorité des cas si la bibliothèque en question est distribuée pour être utilisée par des développeurs.

SnoopLibs v0.9, par



AGIndex



SnoopLibs, image 2

Ekke Verheul et Dirk Reisig

Prix 40\$ us

ASWare

Postbus 2521

3000 CM Rotterdam

Pays-Bas

## AGIndex

Voici un petit programme très simple et très pratique qui facilitera la lecture des divers fichiers Amigaguide que vous possédez sur votre disque dur. En effet, Amigaguide donne la possibilité d'avoir un index pour un fichier, autrement dit une page qui rassemble la totalité des mots et concepts évoqués dans le document. Un seul clic sur le mot recherché et vous allez directement à la page qui le référence. Exactement comme l'index alphabétique d'un livre.

Malheureusement, très peu de documents Amigaguide utilisent cette fonctionnalité, probablement parce que sa mise en œuvre demande un léger surcroît de travail pour l'auteur qui la rédige.

C'est là qu'intervient *AGIndex*. Il part d'un document Amigaguide et produit en sortie un fichier identique sauf qu'il se verra augmenté d'un index. En conséquence de quoi le bouton Index (le deuxième en partant de la gauche) se trouvera sélectionnable.

AGIndex vous donne la possibilité d'être manipulé soit à partir du Workbench avec une interface gadtools (voir image), soit à partir du CLI.

AGIndex, par Camiel Rouweler

Oranjestraat 9

5611 JG Eindhoven

Pays-Bas

Cédric Beust

beust@sophia.inria.fr



# CD32 Add on

Voici une solution qui permet de transférer des données du CD32 à votre Amiga. Elle vous permettra d'utiliser de nombreux CDRom sur l'Amiga qui, au contraire de la CD32, dispose de tous les périphériques pour les exploiter (mémoire, disque dur, clavier...).



Le pack CD32 add on port

## Principe

Cette interface utilise le port série RS232 de votre Amiga et la prise clavier de votre CD32. Elle est composée de deux câbles, un Null modem et l'interface proprement dite (cf Figure 1). Le programme de transfert est *Twin Express*. Sur le CD32, un problème se posait : lorsque l'on changeait de disque la console s'initialisait. Pour le contourner, les concepteurs de cette liaison ont eu l'idée de créer un RAD (unité de stoc-

kage résidant en mémoire et résistant au reset). Une fois que la console a démarré sur ce RAD, il est possible de changer de disque sans provoquer une réinitialisation.

## Les transferts

Comme le programme Twin Express ne se trouve malheureusement pas sur le disque CDPD III, il faut le transférer grâce à un programme de communication (*Terminus*, un logiciel de domaine public, dans mon cas). Après installation de la RAD, il suffit de démarrer Twin sur l'Amiga et le CD32. Ce programme utilise une interface similaire au Cli avec des commandes internes (ed, copy, tree, quit,...). L'interface peut paraître un peu rebutante quand on a goûté aux joies de *ParBench* mais n'en est pas moins efficace. Les transferts s'effectuent à 7 Ko/s.

## Le disque CDPD III

Ce CDRom reconnaît la version de la Rom de votre machine (1.3, 2.0 ou 3.0) et démarre la version du Workbench correspondante. Il peut donc fonctionner sur le CDTV, beaucoup plus ré-

pandu en Angleterre qu'en France.

Ce disque comprend un grand nombre de données : les Fishs 761 à 873, des fichiers ASCII de livres (en anglais), des ClipArts, des fonts compugraphiques et proscript, des images dans différents formats (24 bits, HAM8, 265 couleurs et HAM), des landscapes DEM et de nombreux programmes domaine public classés par catégorie (Communication, fun, audio, AGA, programmation, commodités, AmigaReport, émulateurs, graphismes, anti-virus,...). Pour une personne "très branchée" DP (Fishs, Cam, F.T.P....), ce disque n'apportera pas de grandes nouveautés mais pour les autres, il a le grand avantage de faire le point sur les programmes les plus couramment utilisés pour un faible coût par rapport à la quantité d'informations fournies.

**Lucas Janin**

CD32 Add On Port	: £29.99
Adaptateur pour clavier de 2000 et 3000	: £9.95
Câble Null Modem (2m)	: £9.95
Disque CDPD III	: £19.95
Disquette de transfert	: £2.00
Distributeur:	Brian Fowler Computers Ltd.
	11 North St, Exeter,
	Devon EX4 3QS, United Kingdom. Tél.:
	(0392) 499755. Fax. : (0392) 423480

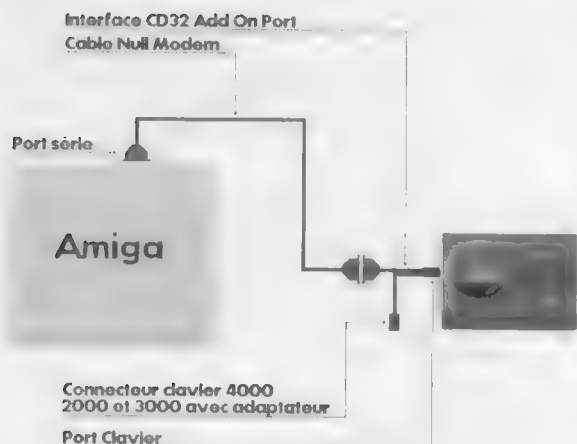
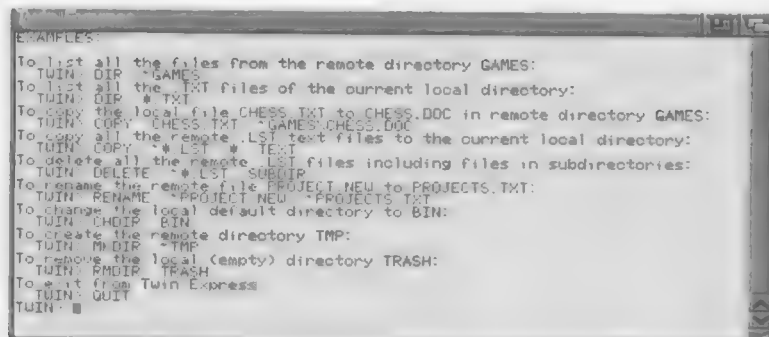


Figure 1



L'interface Twin Express

## Conclusion

Le CD32 Add On Port constitue une interface intéressante qui séduira les doubles possesseurs d'Amiga et de CD32. Il permet de donner une nouvelle dimension à votre console. Qui plus est, chaque mois davantage de CDRom sont disponibles pour notre machine.

# C.C.M.

37, Rue des Mathurins  
75008 PARIS

N°1 de la VPC sur AMIGA

☎ 47 12 10 91

(VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT)



## LA CHARTE CCM (extraits)

Depuis 5 ans nous nous sommes spécialisés dans les produits destinés à L'AMIGA sans jamais céder à la vente de gadgets inutiles, ou de produits de qualité douteuse, tous ce que nous vendons nous l'avons testé.  
Nous nous engageons à reprendre sous 8 jours tout produit ne vous donnant pas satisfaction (hard) (emballage d'origine). Nous échangerons tout Soft défectueux contre le même et cela durant 12 mois.  
Nous vous conseillerons dans votre intérêt sur l'acquisition de matériel ou soft (votre intérêt est le nôtre un client satisfait revient toujours).  
Pour tout Micro acheté chez nous et dont la réparation prendrait plus d'une semaine nous vous en préférons un.  
En devenant un client CCM nous vous offrons de nombreux avantages, (voir avec votre première livraison).

## SUPER PROMO

(Limitée aux stocks)

TRUE PAINT (Ham8 et 24 bits)	390
VISTA PRO	290
PERSONAL PAINT	220
MORPH PLUS (ASDG)	990
EMULATEUR MINTEL	250
MAXIPLAN 4	150
TYPE SMITH 2.0 (VO)	890
BARS & PIPES PRO (VO)	1890
BARS & PIPES PRO (VF)	1990
Bars & Pipes Modules	290
BROADCAST TITLER 2.0 (VO)	990

## CARTES GVP pour A1200

68030 40Mhz Support Copro Horloge	
Option contrôleur SCSI2	
Avec 1MO 32 bits	2990
Avec 4 Mo 32 bits	4490

## SYQUEST 105 MO SCSI

Pour A2000/3000/4000

3.5" INTERNE 2690 Frs

3.5" EXTERNE 3230 Frs

Cartouche 550 Frs

Prix special carte SCSI si vous n'en n'avez pas

## DELUXE MUSIC 2.0

INTERFACE MIDI + 2 cables 1m80  
PRIX DU "PACK": 945 Frs

## POUR A4000 ou A3000 DKB3128

Gonflez votre Amiga  
jusqu'à 128 MO de RAM 32 bits  
Carte Zorro3 en 32 bits Modules 4,8,16 ou 32 MO

PRIX CCM 0K: 1290 Frs

## OVERDRIVE

Contrôleur Uniquement  
Permet de monter un disque dur IDE externe  
sur le port PCMCIA de votre A1200  
PRIX CCM: 790 Frs

## NOTE SUR LES PRIX

Les prix de cette publicité sont valables pour les 30 jours qui suivent sa parution SAUF DANS LE CAS D'UNE BAISSSE DE PRIX QUE NOUS VOUS REPERCUTERONS LORS DE VOTRE COMMANDE. SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER DANS LES 15 JOURS QUI SUIVENT VOTRE ACHAT NOUS VOUS FERONS UN AVOIR DE LA DIFFERENCE (envoyer justificatif) NOS CLIENTS ONT LES MEILLEURS PRIX ET SERVICES.

## CD ROM

A2000/3000/4000

Lecteur Double Vitesse  
MULTI-SESSION  
Avec drivers et Contrôleur IDE  
Parfait pour Syquest IDE 105MO  
2390 Frs

## POUR A1200

Sur port PCMCIA  
Lecteur Double Vitesse  
Multi-session  
2390 Frs  
Contrôleur et drivers seuls  
TOUS AMIGAS 890 Frs  
Nous spécifier machine

## CONTROLEUR & BOITIER

DISQUE DUR pour A500 /A500+  
avec extension Mémoire (2 à 8 Mo ram)  
Pas d'alimentation nécessaire même avec mémoire.  
PEUVENT ETRE EQUIPEES DE  
DISQUE DE 3.5" OU 2.5"

PRIX CCM : 890 Frs

Nombreuses capacités disponibles  
Nous consulter pour stock et prix

## AMIGA 1200

## AMIGA 4000

Nous avons des  
arrivages chaque  
semaine.

Nous consulter pour  
prix et promotions

## CARTE SCSI 2

16 Bits

(A2000/3000/4000)

Possibilité d'extension 4/6/8 MO RAM

Livré avec GigaMem

990 Frs (OK)

## CARTE IDE

(A2000/3000/4000)

Possibilité d'extension 4/6/8 MO RAM

910 Frs (OK)

## CARTE SCSI2

32 bits

Pour A4000

2490 Frs

## MEMOIRES

Nous disposons de mémoires

pour tous les AMIGA (sauf A1000)

Extension 1MO A600	470
Extension 512K A500	270
Extension 1MO A500+	470
PCMCIA A600 2MO	540
PCMCIA A600 4MO	790

Nous consulter pour les autres mémoires

## POUR A500 LE MEGA BOARD

Permet en ajoutant 1mo à votre A500 d'obtenir un total de 2MO si vous possédez déjà une mémoire de 512K (sauf A501)

Indispensable si vous êtes en WB 2.0

PRIX CCM: 590 Frs

## MULTISTART 2

BOOTEZ EN 1.3 OU 2.0 A VOTRE GRE

PRIX CCM: 210 Frs

## DATA FLYER XDS

Boitier Externe pour disque dur IDE 3.5"

La solution la plus fiable en externe pour

A600 et A1200 (Peut s'utiliser en 2eme disque)

Pas besoin d'Alimentation Externe

Utilise le port IDE laissant les autres libres

Boitier Seul 510 Frs

Nous consulter pour les disques durs IDE

NOMBREUSES POSSIBILITES

## LES GRAND CLASSIQUES

Lecteur Interne A500	440 Frs
Lecteur Externe 880KO	490 Frs
Interface Midi (Tous Amigas)	190 Frs
Disquettes HD neutres top qualité par 100	440 Frs
Disquettes DD neutres top qualité par 100	690 Frs
Souris Infra rouge (PRO)	590 Frs
Souris Amiga	165 Frs
Track Ball	295 Frs
Tapis souris (OFr avec commande + de 600fr)	45 Frs

Bon de Commande (à compléter ou à recopier)

NOM: \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ tel: \_\_\_\_\_

Règlement chèque joint: ☐ OU CR ☐

N° Visa: \_\_\_\_\_ Expire \_\_\_\_\_

Articles	Prix
Signature	Total
	Port
	Total

## CONDITIONS DE VENTE

Vente par correspondance uniquement. Vous pouvez passer votre commande par écrit ou téléphone. Règlement par Chèque, Visa ou Contre remboursement. Participations aux frais 50 Frs par commande, (90 en CR). CREDIT POSSIBLE: TRADITIONNEL DEMANDER LE DOSSIER LORS DE LA COMMANDE EN 3 FOIS SANS FRAIS. OU EN DIX VERSEMENTS A PARTIR DE 1500 FRs nous demander les conditions et les modalités. Tout retour est sujet à un accord préalable.





La face arrière du CD300



Le CD300

**A l'heure où la grande vague du CDROM a déferlé, de plus en plus d'utilisateurs sur Amiga veulent s'équiper d'un lecteur de CDROM. Lequel choisir ?**

## Quel modèle prendre ?

Le choix du lecteur dépend de votre configuration. Je vous parlerai ici d'une configuration SCSI, soit d'origine sur un 3000, ou sur un 4000, 1200, 2000 ou 500 via une carte contrôleur en extension. Pour une question de pratique sur le 3000, vous ne pouvez pas physiquement mettre un lecteur CDROM en interne, il n'y a pas d'emplacement 5 1/4 dans un 3000, donc le lecteur à prendre est un modèle externe. De plus, en externe, le lecteur est plus fa-

cile à transporter. Qui dit externe, dit différence de prix. En effet, les différences entre un modèle externe et interne sont: un boîtier externe dans lequel se trouve une alimentation, une roue codeuse servant à numérotiser l'unité SCSI, un câble d'alimentation et un cordon DB25-SCSI 50 de connexion, le prix. En effet, la différence de prix, en général, entre les modèles interne et externe est de 1000 Frs environ. J'ai donc commencé à prospecter. On recherche évidemment le meilleur rapport qualité/prix. Un de mes collègues m'a prêté son lecteur CDROM externe (une platine Sony) pour tester. A signaler qu'il s'en sert sur un PC avec une carte SCSI. Je me fais prêter quelques CDROMs (merci Phil). Je branche le cordon SCSI, l'alimentation, allume le lecteur, insère un CD et allume l'Amiga. La led SCSI était en permanence allumée. On éteint tout. Je me dis "Pourquoi ne pas s'en servir comme si il était en interne pour voir ?" Après quelques tours de tournevis sur le lecteur et le 3000, je branche la nappe sortant des disques durs sur le lecteur. De cette manière, je ne passe plus par le cordon externe. Et là, aucun problème, cela venait du cordon ! La situation n'était pas vivable, laisser tout ça sans aucun capot.

Vitesse de transfert

\* bloc par seconde

Vitesse normale 75

Vitesse double 150

\* octets utiles par seconde

Vitesse normale 150Ko en mode 1

171,1Ko en mode 2

Vitesse double 300Ko en mode 1

342,2ko en mode 2

\* Vitesse du bus SCSI 2,5Mo/s

Voici les valeurs trouvées avec :

- Sysinfo 3.22 350616 bytes/s

CD300: extrait de la documentation

MKSoft SesiSpeed 4.2 Copyright © 1989-92 MKSoft Development

CPU: 68030 AmigaOS Version: 37.175 Normal Video DMA

Device: scsi.device:4

Comments: SesiSpeed 4.2

CPU Speed Rating: 660

Testing with a 2048 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 216052 bytes/sec | CPU Available: 57%

Testing with a 4096 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 335667 bytes/sec | CPU Available: 64%

Testing with a 32768 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 335536 bytes/sec | CPU Available: 18%

Testing with a 262144 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 330861 bytes/sec | CPU Available: 3%

Average CPU Available: 36% | CPU Availability index: 238

Tests effectués avec Sysinfo 3.22 et MKSoft Sesispeed 4.2

## Le CD300

François (l'auteur des articles sur le CDROM ANews 65) me parle du CD300 de marque Apple. Oui, vous avez bien lu. Je prends quelques renseignements dessus : il est SCSI2, double vitesse, multi-session, CDPhoto, CD-Audio pour un prix promotionnel de 1490F à la FNAC. Il est livré avec un câble SCSI, un bouchon terminateur, un caddy, et un CD, plus quelques logiciels pour Mac. Je m'empresse d'en prendre un. J'arrive à la maison, l'installe, du "plug and play", le temps de configurer AmiCDROM (le gestionnaire DP de lecture sur Amiga, la version 1.10 vient de sortir) et là pas de problème. La led SCSI ne s'allume pas en permanence, ce qui confirme que cela venait du câble. Par contre, l'unité centrale ne démarre pas tant qu'il n'y a pas de CD inséré, ou alors au bout d'un laps de temps énorme.

Pour la vitesse voir la fiche technique dans l'encadré (extrait de la doc) et mes tests effectués sur un A3000 (68030+68881) 16Mhz 17,5Mo de RAM

Evidemment, cela peut choquer certains que, à côté de leur Miga chéri, il y ait un périphérique Apple, mais il est de très bonne qualité. D'ailleurs, en regardant l'identité de l'unité SCSI avec un utilitaire du style Sysinfo ou HDToolBox, le lecteur ou plutôt la platine de lecture est une Sony CDU-8003A version 1.9a, la même platine que j'avais testée auparavant. Il n'y a que le boîtier externe qui ait changé. A l'avant il y a, un bouton eject, un trou pour l'éjection d'urgence, une led bicolore, un potentiomètre pour le volume casque, et une prise casque (jack 3,5), à l'arrière, se trouvent 2 connecteurs 50 broches, la roue codeuse, la partie alimentation, et 2 sorties audio. Pour la partie audio, il vous faut un utilitaire qui pilote le lecteur (cf plus bas). J'ai découvert la joie du CDROM, énorme disquette, avec des CD Amiga comme l'Aminet de Walnut Creek, ou le FreshFish, ainsi que des CD pour PC ou pour Mac, lus sans la moindre difficulté. Si certains ont quelques problèmes pour l'installation matérielle, cela vient du câble externe dans la plupart des cas: un cordon d'apparence identique peut être fait pour une carte SCSI PC et là, ce n'est plus la même affectation des broches sur la



DB25 d'où l'occupation constante du bus SCSI sur l'Amiga.

## Et les CD-Audio?

Il est nécessaire pour écouter des CD musicaux, d'utilitaires qui gèrent le lecteur. Regardant le FreshFish (une véritable mine d'or) et l'Aminet (une caverne d'Ali Baba), j'ai trouvé Jukebox (Fish 819). Tous les utilitaires de ce type ont un réglage de l'unité et du device par les types d'outils (tooltypes) se trouvant dans l'information de l'icône (cf ANews n°68 page 32). Jukebox a une belle interface graphique, mais est un peu lourd sur des machines non rapides et il fait des accès sur le SCSI pour le temps des plages, ce qui prend du temps CPU. Emmanuel Vachère m'a permis de tester son utilitaire NCDPlayer (un besoin de MUI pour fonctionner (un peu lourd) et la table des matières du CD audio, indiquant le temps des plages, n'est pas affichée avec ma configuration. Cela ne vient pas du lecteur, il a été mis sur un 2000 avec une HCD+ (contrôleur SCSI de GVP) et là, la liste était affichée mais que de rafraichissements sur les gadgets et sur ce pauvre 68000 7Mhz, bonjour le refresh! J'ai trouvé SCSIUtil sur l'Aminet qui permet, via cli, de contrôler une unité SCSI. Avec lui, la liste des plages est bien lue, mais taper une ligne de commande pour écouter son CD préféré était un peu lourd, je me suis fait une interface graphique rudimentaire SCDPlayer, qui comme les autres, est une commodité. Certains utilitaires, comme PlayCDDA, vous permettent d'écouter le CD audio à travers le audio.device de l'Amiga. PlayCDDA tourne avec un CD300, mais avec la configuration que j'utilise, le son arrive par brides? Sur un 25Mhz, pas de problèmes. Récemment, j'ai récupéré YACDP (Yet Another CD Player) qui, comme les autres, est une commodité et vous permet d'éditer les fi-

tres des plages pour votre CDthèque à l'aide de l'éditeur de votre choix, d'écouter à travers le bus SCSI, et de sampler le CD audio en IFF 8SVX à différentes fréquences. Très bien configurable et c'est du DP! N'oubliez tout de même pas de soutenir directement les auteurs! Un seul reproche: le gadget CLOSE de la fenêtre qui quitte le programme au lieu de cacher l'interface graphique.

## Et les jeux sur CD?

De ce côté, ATTENTION! Si vous avez l'ECS, regardez bien si le jeu est fait pour. J'ai trouvé Labyrinth of Time (Superbe jeu) pour CD32 et qui tourne sans problème sur le lecteur CD300 et un Amiga sans chipset AA, ainsi que sur CDTV. Si vous avez un 1200 ou 4000 avec une carte SCSI dedans et un CD300, là pas de problème pour utiliser les jeux sauf pour booter dessus. A signaler que certaines cartes SCSI sont très lentes. Le mieux est de vous faire prêter le jeu par un de vos collègues

qui a une CD32 pour voir si ça tourne chez vous et c'est après que vous envisagerez de vous prendre ou pas au jeu.

**Pascal Rullier**

Président du BUGSS

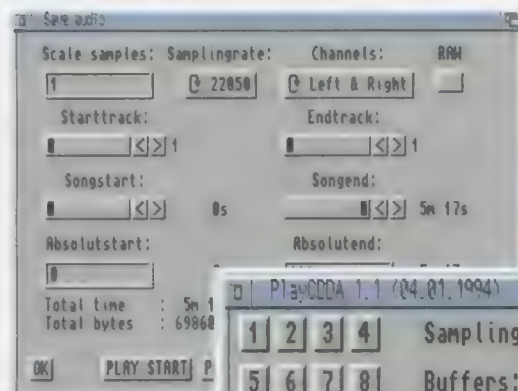
rullier@platon.emi.u-bordeaux.fr

2:324/8.3@Fidonet.org

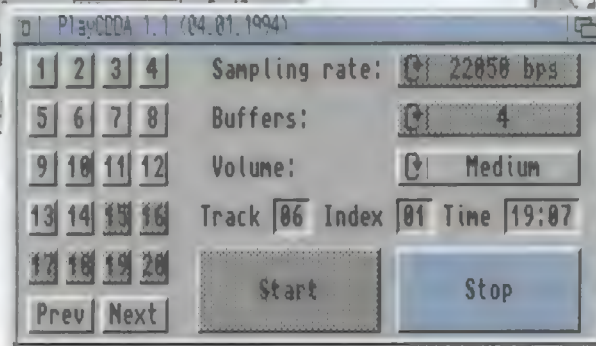
A noter que le prix du CD300 est actuellement de 2990F dans tous les magasins FNAC. Le prix promotionnel de 1500F en vigueur pendant le mois de mai n'est donc plus valable.

## Conclusion

Le CD300 est un très bon lecteur. Les photos CD, les CDROM (que ce soient pour Amiga, PC, Mac), les CD-Audio, les CD Multi-sessions peuvent être lus dessus, ce qui offre une large utilisation de ce lecteur qui satisfera plus d'un utilisateur Amiga. Si la pomme vous gêne, mettez un bout de ruban adhésif opaque dessus.



YACDP



PlayCDDA



NCDPlayer



# Texture Heaven

**Avec l'arrivée de lecteurs CD-ROM à prix très intéressants, tel l'Apple CD 300, le développement de ce support pour l'Amiga s'affirme enfin. Texture Heaven, par Asimware Innovations, est un des premiers CD-ROM professionnel spécialement pressé pour l'Amiga et dédié au domaine le plus répandu sur notre machine: le graphisme.**

Ce disque, au format ISO 9660, est une banque d'images. Ces images sont destinées à être appliquées sur des objets 3D, afin de leur donner une apparence la plus réaliste possible. Ce CD peut donc être exploité par tous les logiciels 3D ayant une possibilité de "Textures mapping" ou "brush mapping", comme par exemple, IMAGINE, REAL 3D, LightWave, etc... Les avantages d'avoir de telles images sur CD-ROM sont, dans un premier temps, un énorme choix de "mappings" parmi lesquels choisir "Sa" texture, et, dans un second temps, de ne pas stocker ces images ni sur disquettes, ni sur votre disque dur, déjà si rempli (le volume VIDE est PLEIN: seul l'AMIGA peut le faire ... :-). On insère le CD, et hop!, il n'y a plus qu'à choisir son mapping.

## Mais qu'y trouve-t-on?

Les 467 Mo du disque sont remplis par 383 images divisées en 5 catégories:

Bois (wood): 245 images.

Marbres et Pierres (marbles): 53 images.

Textures diverses (abstract): 59 images.

Carrelages (tiles): 8 images.

Vues de montagnes (scenery): 18 images.

En supplément, Asimware a mis un ré-

pertoire "symboles" contenant 135 symboles en tous genres.

Toutes les images sont stockées en deux formats: IFF-ilbm 24 bits (16 millions de couleurs), et IFF-ilbm 8 bits (256 couleurs) affichables directement sur les AMIGA équipés du chipset AGA (soit le 1200 et le 4000). Les symboles, eux, sont enregistrés une seule fois au format IFF-ilbm 2 couleurs.

## Mais comment s'y retrouver?

Première déception, le disque est livré sans aucune autre documentation que la page de présentation imprimée sur sa boîte, de type CD audio. Pas de livret dans lequel seraient imprimées les différentes textures disponibles. Heureusement, il y a sur le CD un répertoire "THUMBS" dans lequel sont stockés des catalogues (thumbnails) regroupant toutes les images du disque, classées par catégories, par planches de 20 images. Même si cela pallie en partie à l'absence de documentation papier, ça ne la remplace pas. En effet, la rubrique bois comprend pas moins de 12 planches avec lesquelles on est obligé de jongler à chaque fois que l'on veut choisir une image...

Seuls les heureux possesseurs d'imprimantes couleurs pourront, en imprimant eux-mêmes les "thumbs", disposer d'un catalogue papier. Hélas, les fameux "thumbs" sont à une résolution de 640\*400, ce qui est fort peu pratique pour l'impression. C'est pour cela que je conseille vivement, à tous ceux voulant imprimer le contenu de ce disque, de se procurer CatMake. Ce script ARexx pour ADPro, disponible en domaine public (sur la T.S.i.W.F. n°28, par exemple), permet de composer des catalogues graphiques de n'importe quel répertoire, et ce, dans la résolution de son choix et avec le nombre d'images voulu par page (voir illustration en bas de page).

Bon point toutefois pour les "thumbs" du disque, ils sont stockés en 4 formats différents: IFF 24bits, IFF 8 bits, HAM et HAM8. Cela permet à chacun, quelque soit sa configuration, de les afficher directement.

Une éventuelle documentation aurait été utile aussi pour savoir ce que représentent exactement les images. Les noms qu'elles portent sur le disque ne sont pas plus explicites que "wood.045" ou "marble.008". J'aurais aimé qu'il y ait, ne serait-ce que sous la forme d'un fichier ASCII, une explication des images, du style: "wood.045 = pin des landes", "wood.046 = bois verni noir". Dans l'état actuel des choses, il est absolument impossible de trouver une image de bois de chêne si l'on n'est pas un menuisier expert.

## Les images

Mais revenons aux images elles-mêmes. Elles sont toutes à résolution de 768\*480, soit l'OverScan Broadcast NTSC. Sauf les 8 images de carrelage qui sont en 800\*800. Hélas, dans nos contrées où toute la vidéo est en PAL, (768\*576), cela ne nous arrange pas beaucoup. Il faut redimensionner l'image, à l'aide d'ADPro ou d'Image/FX, si l'on veut s'en servir comme image de fond. On perd ainsi l'énorme avantage d'utiliser l'image directement à partir du CD-ROM.

Pour les présentations réalisées à l'aide de SCALA MM300 et plus, le problème disparaît grâce à l'excellente conception de ce logiciel. Il est en effet le seul à proposer un redimensionnement dynamique (ainsi qu'une optimisation de la palette) des images de fond. Il est ainsi possible d'exploiter directement les images 8 bits



Quelques exemples de textures bois fournies sur le CD.



du Texture heaven, même avec une ancienne machine ne disposant que de l'ECS.

Une telle utilisation n'est pas toutefois le but premier de ce CD-ROM. Ces images sont avant tout faites pour être utilisées par des logiciels 3D comme "texture mapping". Là encore, le plus gros problème est la résolution des images. Une telle taille d'image est certes indispensable si l'on s'approche assez près des objets. Je dirais même que dans ce cas, c'est un minimum. Mais dans le cas le plus courant, où plusieurs images sont placées sur des objets servant comme élément de décor, une telle résolution devient handicapante car fort gourmande en mémoire vive. Il faut savoir qu'une image de 768\*480 pixels en 24 bits occupe la bagatelle de 1.1 Mo de RAM.

Certes, Texture Heaven propose aussi ses images en seulement 8 bits, soit une occupation de seulement un tiers en mémoire (tout de même 360 ko). Mais, hélas, bien peu de logiciels 3D savent exploiter ce format. IMAGINE, par exemple, convertit la moindre image en 24 bits dès qu'il la lit (il lui a fallu 7 Mo pour calculer le logo BUGSS). A ma connaissance, seul LightWave peut lire une image 8 bits et l'exploiter dans ce format. Le calcul de l'image du Solitaire, comprenant 33 "mappings", a tout de même nécessité 23 Mo de RAM ! Ceci est énorme par rapport à la relativement faible complexité de la scène. (il aurait fallu 36 Mo de RAM pour qu'IMAGINE puisse calculer la même image).

Le problème est encore plus critique pour les carrelages. Ils prennent chacun pas moins de 5Mo de RAM en 24 bits. Or, certains ne sont qu'une brosse de 400\*400 pixels répétée 4 fois sur l'image.

Les concepteurs de Texture Heaven auraient pu y mettre aussi les images en basse résolution 320\*200 24 et 8 bits pour nous permettre d'économiser notre pauvre mémoire. Une telle résolution aurait été largement suffisante pour les boules de l'image du Solitaire. Elles auraient pu alors recevoir chacune un mapping différent (seuls 26 en ont un. Le premier qui découvre les 6 boules qui existent en double sur le plateau gagne la disquette T.S.i.W.F. n°28. Envoyez votre réponse au BUGSS. ).

Malgré tous ces défauts, Texture Heaven n'est pas un mauvais produit. Bien au contraire. Il n'y a qu'à regarder les images d'illustration pour s'en convaincre.

Les images ont une qualité réellement fabuleuse. De plus, étant spécialement conçues pour être utilisées en 3D, les résultats sont époustouffants de réalisme. Les titres 3D et autre "flying logos" réalisés à l'aide de ce CD-ROM ont une "pêche" et un aspect professionnel incroyable pour un minimum d'effort.

On peut se demander si 245 bois et 53 marbres, ce n'est pas trop? J'ai été surpris



Un jeu de solitaire en pierre. Le CD-ROM texture heaven a permis de donner à cette image son réalisme.

par l'étonnante diversité des images. Pas un bois, pas un marbre qui ne ressemble à un autre. De plus, cette diversité est si grande qu'il est pratiquement impossible de faire la même image que son voisin.

Seuls les symboles sont discutables. Ils sont, en effet, à une résolution de 400\*300 ou de 100\*100 pixels, sans que cela soit indiqué. En surtout ils sont en blanc sur noir, voire sur gris pour certains. Ce choix de couleurs les rendent inutilisables directement tant en PAO qu'en CLIP MAP (pour les logiciels 3D qui ont cette possibilité). Cependant, pour ceux qui veulent bien s'astreindre à les transformer en négatifs, le choix parmi les 135 en comble plus d'un.

## Et la concurrence?

Il existe dans le domaine public des quantités incroyables d'images destinées à être utilisées en 3D. Elles sont diffusées dans des séries comme les CAM, les FDS (qui ont une incroyable collection française de textures JPEG), ou encore ma propre série de disquettes: les T.S.i.W.F. . Je peux vous dire que bien peu de ces images arrivent ne serait-ce qu'à égaler la qualité et la diversité de celles du Texture Heaven. Et surtout aucune ne bénéficie de la facilité d'utilisation d'un CD-ROM. Il ne faut pas oublier que le fait de réunir autant d'images risque de vous revenir bien plus cher que le prix du Texture heaven.

Dans le domaine commercial, il y a peu de concurrence. Le CD-ROM Texture city pro 100 ne propose que 100 images, et la plupart n'ont pas la qualité du Texture heaven. Par contre, les différents formats permettent son utilisation aussi bien sur AMIGA que sur PC (contrairement au Texture Heaven limité à l'AMIGA par le format IFF). Quant au CD-ROM IMAGES CELLS, son prix (minimum 2600 Francs)

le met totalement hors compétition.

A propos de prix, quel est celui du Texture Heaven? Si, comme moi, vous le commandez aux Etats-Unis, il vous en coûtera entre 40 et 56 dollars, soit environ 500F, frais de port et taxes compris.

**François Gastaldo**

*Secrétaire du BUGSS*

*et concepteur des T.S.i.W.F., première série française de disquettes DP consacrées à la 3D.*



P.S.: pour ceux qui ne l'auraient pas compris, Texture Heaven n'est qu'une banque d'images. Il est hors de question de pouvoir l'utiliser sur CDTV ou CD-32. D'ailleurs, cela ne servirait à rien...

## Conclusion

Ainsi, malgré ses multiples défauts, je n'hésiterai pas à dire que Texture Heaven est un complément indispensable à tout graphiste équipé d'un lecteur de CD-ROM. Ce CD justifiant d'ailleurs, à lui seul, l'achat d'un tel périphérique. Le confort et la qualité apportée à vos images par Texture Heaven est un plus à côté duquel aucun possesseur d'AMIGA ne peut passer. Et même si d'autres sociétés qu'Asimware travaillent en ce moment à réaliser des concurrents à ce CD, je n'hésiterais à vous en conseiller l'achat. Ne serait-ce que pour patienter...



# Imagine 3.0

## Enfin!

Depuis bien longtemps (près de un an), la version 3.0 de ce logiciel était annoncée par son éditeur (Impulse), mais ce n'est qu'il y a quelques semaines qu'Imagine a fait son apparition. Cependant un grand nombre de nouveautés promises manquent à l'appel.

### Evolution ? (2.95 ?)

Ce n'est pas une transformation mais une évolution de la version 2.9 que j'ai découvert, avec regret. En effet, le programme n'a pas changé de présentation: le look de l'interface qui commence à dater est resté le même. Les grandes nouveautés (ombres en Scanline, Intuition...) qui étaient annoncées et très attendues ne

sont pas incorporées dans cette version.

Les menus ont été remaniés pour une plus grande clarté (dans la version 2.9 les nouvelles fonctions avaient été mises en vrac dans le menu "New Stuff"). Pour ceux qui ont raté le test de la version 2.9, je conseille de vous reporter à l'article de mon camarade ZestOO du numéro 64.

### Nouveautés

Dans **Détail Editor**, les States ont été remaniés pour la gestion des bones. Ces derniers permettent de travailler sur des objets constitués d'os (axes) et de peau (enveloppe), pour plus de compréhension reportez-vous à la figure 1. Grâce à cette technique, associée au **TrackMapping** (LockState), il est désormais possible d'animer des personnages en un seul objet, ce qui apporte un plus grand réalisme. La transformation entre plusieurs States peut maintenant se visualiser sans passer par le Stage. Les boîtes de dé-



Figure 1: exemples d'objets bones

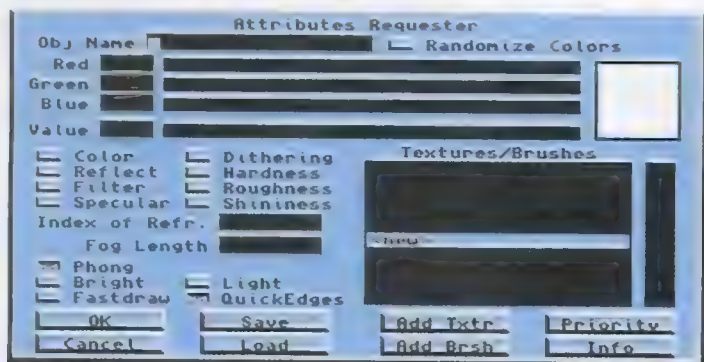


Figure 2: attributes

formation font leur apparition pour travailler avec plus d'aisance les objets. La fonction **Apply** permet d'appliquer rapidement le même attribut à tous les objets sélectionnés.

Certes, les attributs (cf figure 2), ont évolué mais pas autant que prévu, en effet toujours pas d'éditeur de textures... Les paramétrages de celles-ci demeurent aussi rebutantes. Un nombre illimité de textures et de mappings est applicable à l'objet. Des priorités sont affectées qui déterminent leur ordre d'empilage. Les textures **Essence 1** et **2** transformées pour la 2.9 par **esstom2.9** (en vente chez Orion diffusion) fonctionnent directement, mais la version 3.0 de ce paquetage regroupera les deux volumes et fonctionnera, sans transformation, pour Imagine 3.0. Une centaine de textures algorithmiques sont livrées avec Imagine 3.0. Malheureusement, seule une documentation sur disquette est fournie, il n'y a pas non plus de panel comme dans le volume 2 d'Essence.

Le **Spline**, le **Cycle** et le **Forms** editor n'ont pas changé depuis la 2.9.

Les éditeurs **Stage** et **Action** devaient être joints en un seul, ce n'est pourtant pas le cas. Quelques fonctions font tout de même leur apparition dans le **Stage**: comme **"QuickStage"** qui transforme tous les objets de la scène en boîte (pour accélérer l'affichage) ou **"Bluing"** qui permet de garder en gris la position des objets de l'image précédente. Une grande nouveauté, lors du chargement d'un objet, une **Requête** apparaît (cf figure 3) qui permet de changer des paramètres sans passer par l'**Action** editor. On peut remarquer l'introduction de nouveaux paramètres (**Spline interpolation**, **Discontinuous knot** et **Vel. Scaling 0 et 1**). Ils permettent une interpolation entre plusieurs états (ici entre deux objets). Ces paramètres sont présents pour la position, l'alignement, la taille... Pour plus de clarté voici un exemple sur la position d'un objet (cf figure 4). La **vitesse 0** et **1** permet de déterminer les vitesses initiales et finales.

C'est l'**Action** editor qui se voit le plus modifié. Les fonctions **Copy**, **Cut**

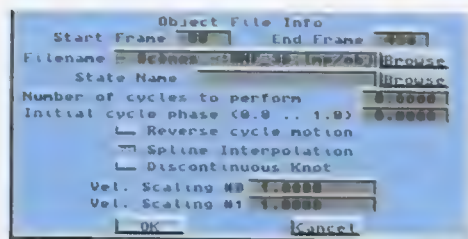


Figure 3: objet info



## Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Commandes et renseignements au 27 59 60 00. Catalogue gratuit sur demande.

Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'à 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les possesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces...



Un exposé complet du Workbench, en français, : de la souris à la startup-sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI. Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS ... Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti.

### The Amiga Guru Book

420F

Le livre le plus complet sur la programmation et l'AmigaDOS : les compilateurs C, le multitâche, techniques de débogage, fonctionnement interne de l'AmigaDOS, BCPL, les dos packets, les process, format des exécutables et des objets, etc... Accompagné de nombreux exemples. 736 pages en Anglais

### Rom Kernel Manual

La documentation officielle des programmeurs.

RKM Libraries 490F  
RKM Devices 380F

RKM Style Guide 310F  
RKM Hardware 380F

## Blitz Basic 2

Enfin un BASIC compilé hyper rapide respectant le multitâche et parfaitement intégré au système.

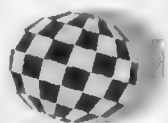
Outre l'ensemble des facilités d'un BASIC évolué (goto, gosub, procédures, fonctions, variables locales et globales), de nombreuses extensions lui permettent d'accéder à TOUTES les possibilités de l'Amiga : Intuition et fonctions de la ROM, graphisme et animation, gestion du son et de l'IFF. En mode Blitz, vous exploiterez TOUTE la puissance de votre machine.

Livré sur 4 disquettes compressées, compatible avec tous les Amiga, Workbench 1.3, 2.0, 2.1, 3.0, 3.1, et 1 Mo de RAM minimum.

Blitz Basic 2, le plus rapide des BASIC.

790F

Logiciel et documentation en anglais

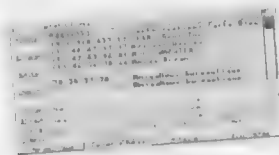


## OnTheBall 370F

AGENDA - CALENDRIER - CARNET D'ADRES  
RENDEZ-VOUS - AIDE MEMOIRE - EDEITEUR

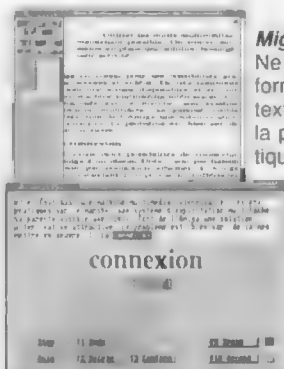
OnTheBall est un agenda complet pour Amiga. Il gère vos adresses, compose vos numéros de téléphone\*, imprime vos étiquettes, rappelle vos rendez-vous, tient à jour la liste des choses à faire. Tout cela en un seul programme, toujours disponible, à portée d'un simple clic de souris.

Complété par un éditeur de textes, un port ARexx, et une documentation en français de 50 pages, OnTheBall deviendra rapidement indispensable à votre Amiga.



Logiciel et documentation en français - compatible avec tous les Amiga

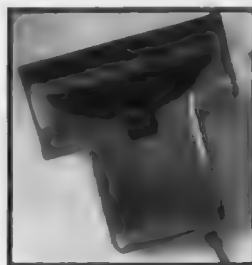
\* Si utilisé avec un modem!



### Migraph OCR : la fin des saisies fastidieuses.

Ne tapez plus vos textes : Migraph OCR transforme une image numérisée (IFF ou TIFF) en texte ASCII. Basé sur la technologie Omnifont, la plus performante pour la reconnaissance optique de caractères, Migraph OCR reconnaît automatiquement plus de 20 polices, y compris les caractères accentués. Son mode apprentissage vous permet de le rendre encore plus performant en fonction de vos différents types de documents. Migraph OCR est fourni avec tous les scanners Migraph.

1990F



**ColorBurst** : scanner à main, résolution de 50 à 400 dpi, N&B, 64 gris, et jusqu'à 262144 couleurs. Livré avec logiciel de numérisation ColorKit et Migraph OCR. 3990F

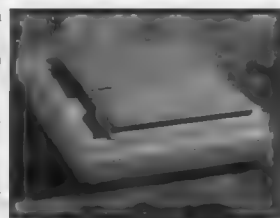
**MS1200 et MS2400** : scanners à plat, A4, 24 bits, sur bus SCSI. Résolution jusqu'à 1200 dpi pour le MS1200 et 2400 dpi pour le MS2400. Livrés avec câble, terminateur, logiciel de numérisation ColorKit Pro (sauvegarde TIFF ou IFF, mémoire virtuelle) et Migraph OCR. **Nouveau : affichage direct en 24bits sur carte Picasso II.**

MS1200 : 7890F. MS2400 : 9890F.

**Kit transparent** : option pour scanners à plat MS2400 permettant de numériser transparents et diapositives. Taille : 15 cm x 19 cm. 3990F.

**Introduceur feuille à feuille** : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'introduction automatique de documents. Capacité de 50 pages. Reconnu par Migraph OCR. 4990F.

**Kit PC** : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'utilisation sur PC et compatibles. Comprend une carte SCSI et un driver Twain. 1790F.



Spécial vacances : du 1er Juillet au 31 Août un tapis de souris Someware offert pour toute commande de 490F et plus.

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : logiciel 30F, matériel 50F

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06



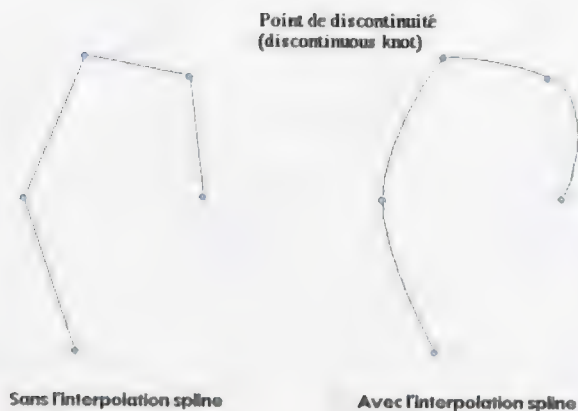


Figure 4: position spline

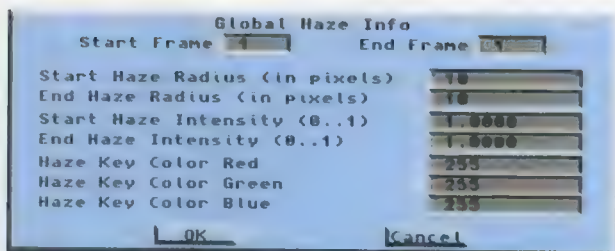


Figure 7: FX Global haze

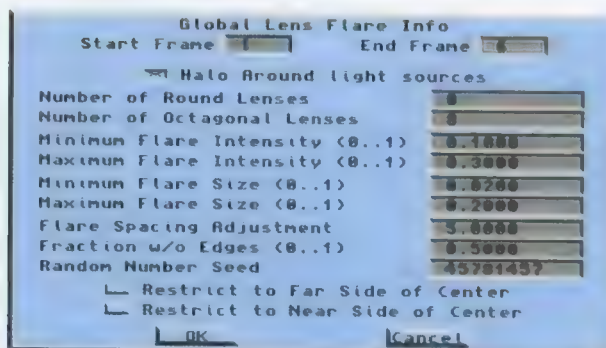


Figure 6: FX Global lens flare

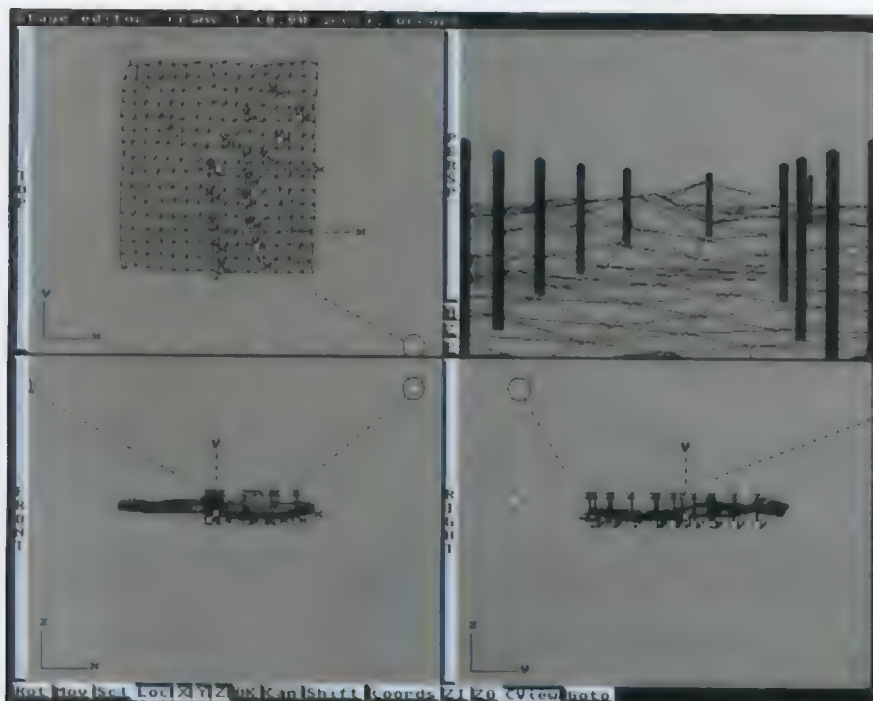


Figure 8: zone de mise au point

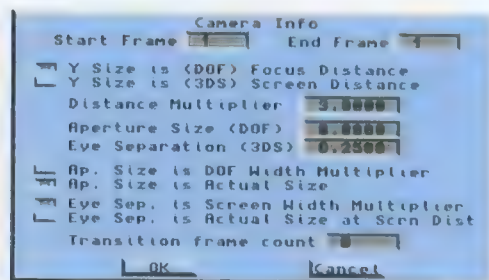


Figure 5: caméra info

et Paste ont été intégrées. De nouveaux effets (FX) font leur apparition comme Sway, Spike, Baloon, Haze et Lens-Flare et leur nombre par objet est passé de 2 à 4. Maintenant, dans le global, le choix du mapping d'environnement se fait par requête de fichier comme pour le choix des States.

Pour un plus grand réalisme, Imagine 3.0 gère maintenant les défauts d'une caméra : profondeur de champ (cf figure 5), Lens flare (cf figure 6) et Haze (cf figure 7). La zone de mise au point se paramètre par la distance Y de la caméra (cf figure 8). Pour faciliter les essais, il est possible d'essayer, dans le Quicker, la valeur de flou.

L'image 9 possède de la profondeur de champ et l'FX de lensflare, agrémenté d'un peu de brouillard.

Les lampes ont beaucoup évolué (cf figure 10). Des rayons parallèles ont été implantés, pour simuler le soleil, par exemple. Grâce au paramètre "Controlled Falloff", la taille de l'axe Y contrôle la zone d'éclairage d'une lampe, mais il est dommage de ne pas pouvoir visualiser cette zone sous le stage. Pour chaque lampe, l'FX Lens-Flare peut être décommuté. Cette option est nécessaire car l'FX s'applique aussi à une lampe qui serait cachée par un objet... Des textures spécifiques aux lampes, permettent de créer des lampes stores, spots, barreaux (cf figure 11) ou d'effectuer une transformation réaliste entre deux lampes de couleurs différentes.

Dans tous les éditeurs, il est enfin possible de ne calculer qu'une zone précise de l'image. La seule évolution de l'interface demeure dans la possibilité de créer une deuxième ligne de boutons...

Le manuel, de 350 pages, a été entièrement refait, il est maintenant clair. Il est commun à la version Amiga et PC. Un nouvel antialiasing pour le mode trace peut être utilisé, il est très performant et les temps de calcul sont presque similaires à l'ancien.

## Pour l'an 2000 ?

Certaines des fonctions annoncées par Impulse font cruellement défaut comme une nouvelle interface intuition (ScreenMode, requête système, datatypes, localisation, chemin par défaut, configuration personnalisable, documentation AmigaGuide, Undo multiples, port ARexx,...). Et dire qu'un grand nombre de programmes de domaine public possède déjà toutes ces fonctionnalités... Actuellement, Imagine utilise très peu des spécificités de l'Amiga, pour preuve la version PC est identique...

En 1994, avec un logiciel de 6000 FF, il est inconcevable de devoir calcu-

ler en raytracing les scènes pour avoir des ombres portées, de devoir rentrer toutes les valeurs en numérique (vive les jauges), de ne pas pouvoir visualiser une image pour choisir un mapping, de devoir effectuer de nombreuses manipulations pour visualiser le travail des paramètres sur une texture, que le logiciel recharge à chaque déplacement dans le temps tous les objets (même si il se trouvent déjà en mémoire), de ne pas pouvoir sauver les paramètres FX, de devoir passer dans les préférences pour changer la résolution ou le mode de calcul du quickrender, etc...

Quelques bugs sont toujours présents. Les transparences, bien que plus propres, posent des problèmes avec le brouillard ou la profondeur de champ. Le bug du mapping d'altitude en répétition n'a pas été corrigé.

## Le futur

Il ne manque pas grand chose pour qu'Imagine devienne très performant, mais les nouvelles versions arrivent au compte gouttes. Pour 1000FF, Impulse par l'intermédiaire de VitePro, propose quatre nouvelles versions par an. Mais vont-ils s'y tenir et que vont-elles contenir? Heureusement des sociétés parallèles développent des applications pour Imagine. Apex Software Publishing qui a créé les volumes I et II d'Essence, va sortir le volume III (comportant les deux précédents volumes optimisés (entre autres pour 040)) et Forge un éditeur de textures.



Figure 9: exemple de simulation des défauts d'une caméra

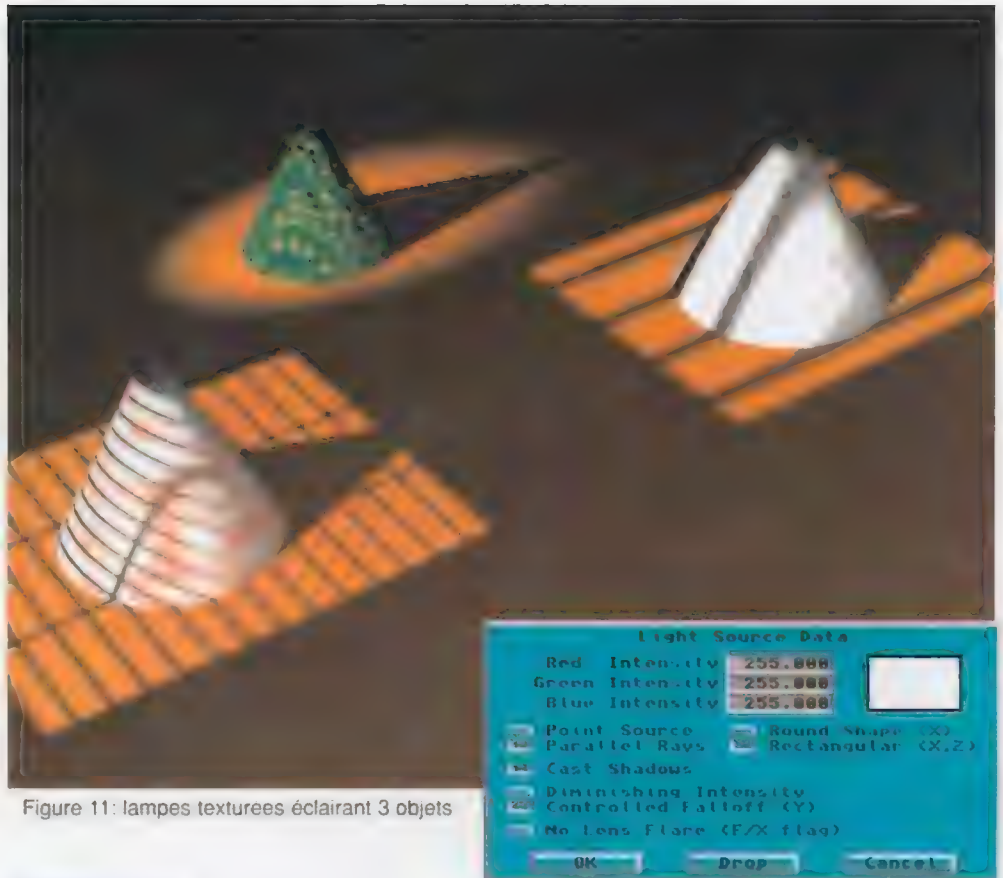


Figure 11: lampes texturées éclairant 3 objets

## Réflexion

Je trouve que pour 6000FF Imagine est cher. Actuellement, VitePro est en pour-parler, avec Impulse, pour obtenir les droits de traduction du manuel. Il prévoit, de toute façon de fournir gratuitement un livre de 100 pages sur Imagine à

tous les acheteurs enregistrés dès le mois de juillet au cas où Impulse refuserait la traduction.

**Lucas Janin**

**Produit:** Imagine 3.0  
**Prix:** 5950 FF  
**Editeur:** Impulse  
**Importateur:** VitePro

Tél: 46 38 17 15, Fax: 45 25 71 78

## Conclusion

Même si j'ai été un peu dur pour Imagine, il demeure tout de même un logiciel très complet et très performant. Mais l'arrivée prochaine sur nos plages, de LightWave va augmenter sérieusement la concurrence dans le secteur de l'image de synthèse sur Amiga. Nombreux sont ceux qui, comme moi, placent beaucoup d'espoir dans Imagine, espérons que nous ne serons pas déçus. De toutes façons, il nous faudra quelques temps pour maîtriser les nouvelles fonctions et les nouvelles textures de cette dernière version.





**Au moment où le ciel de l'Amiga se charge de gros nuages noirs, une "vague de lumière" s'apprête à déferler sur notre tapis à souris: Le logiciel de 3D Lightwave de NewTek arrive en France fin juin 94, importé par CIS et vendu environ 5000F (le "dongle" est compris dans le prix !). Au total 15 à 20Mo de données seront disponibles et utilisables sur machines accélérées pourvues de 4Mo de mémoire au minimum (3D oblige!).**

Rappelons que *Lightwave* est issu de *Videoscape* développé par Stuart et H Fergusson sur Amiga. Lightwave a été associé au *Toaster*, la carte Amiga de NewTek orienté vers la production vidéo qui a remportée une énorme succès aux USA. Nos collègues d'outre Atlantique disposent ainsi d'un ensemble cohérent de production sur Amiga. Malheureusement, l'ensemble du *Toaster* fonctionne en NTSC, et de ce fait reste inutilisable en Europe. La version 3.0 de Lightwave destinée au marché européen sera bien sûr en PAL, et supportera les principales cartes graphiques. La traduction ne sera sans doute pas immédiate, mais la convivialité

de LW permettra aux habitués de la 3D d'accéder sans trop de problèmes aux multiples possibilités de ce logiciel. En effet LW apparaît dès l'ouverture d'une rigueur exemplaire, rigueur dans la disposition des menus, rigueur dans l'utilisation des commandes. Le temps de réaffichage des objets est très spectaculaire et permet de travailler dans un confort inégalé (avec carte accélératrice bien sûr).

## Le modeleur

C'est un "trois vues" classique entièrement paramétrable: En "saisissant" à la souris le point d'intersection des trois

vues, on déplace celles-ci pour afficher en plein écran un des points de vue. Les fonctions de zoom et de recentrage sont accessibles au clavier. A propos de clavier signalons que la touche "Help" affiche tous les rappels disponibles. On aurait aimé voir ça sur d'autres soft!

Huit couches (layers) sont disponibles pour créer huit objets, éléments, ou groupes d'objets. On travaille en mode points ou polygones, on découpe et colle sans difficulté, les sélections se faisant à la souris en entourant les zones choisies. En haut de l'écran, six boutons permettent d'entrer dans six menus différents OBJECTS, MODIFY, MULTIPLY, POLYGON, TOOLS et DISPLAY. Voyons rapidement les possibilités principales offertes par ces modules.

### ● Objects

Ce module est destiné à:

- Sauver et restituer les maquettes d'objets en fil de fer sans leurs caractéristiques physiques.
- Créer des primitives (BOX, BALL, DISC, CONE). Noter que de nombreuses autres primitives sont disponibles dans les fonctions macros dont nous reparlerons.
- Dessiner à main levée un profil qui sera bien sûr extrudé ou "tourné"... Noter que notre profil sera transformé en B spline et aura donc toute la souplesse de manipulation de ces belles courbes. (La tension et le nombre de points clefs de ces courbes est bien sûr paramétrable).
- l'option texte permet de disposer presque instantanément à l'écran de fontes (lettres) extrudées avec leur chanfrein, cela en puisant dans le stock des polices "Postscript" type 1.

- LW est entièrement interfacé AREXX, et il faut avouer que les "Macros" sont époustouflantes. Faire des spirales, des icosaèdres ou des chanfreins à une sphère ne pose pas de problème. De même on peut tracer une fonction mathématique en deux ou trois dimensions ou justifier du texte.

- Bien sûr, une option "Numerics" permet de contrôler toutes les créations de maquettes. Là aussi la précision est de règle puisque l'on peut choisir entre différents systèmes de mesures, et travailler avec pour unité de mesure des valeurs allant du gigamètre au nanomètre!

### ● Modify

Ce module regroupe les fonctions classiques de déplacement, de rotations, de changement d'échelles, d'étreinte, de torsion, etc... Une fonction de type "magnetic" permet de faire subir les pires outrages à nos objets avec une déconcertante facilité. - Vortex permet de tordre un objet



Le modeleur de LightWave

en rotation de façon parfaite. Là aussi une entrée "numeric" permet de travailler plus calmement avec une précision extrême.

### ● Multiply

On trouve dans ce module la fonction d'extrusion linéaire qui peut même être réalisée le long de plusieurs chemins distincts, ainsi que la classique forme de révolution (lathe). C'est aussi dans "multiply" que l'on réalise les chanfreins (bevel), les chemins, les clones, les copies miroir de tout ou partie d'un objet. L'option "numeric" est toujours présente.

Dans ce module, on pourra mailler des surfaces définies par des traces précédemment construits. Le principe sera d'utiliser des courbes ou des droites, de les connecter en créant des points sur ces courbes ou ces droites puis de demander au gentil logiciel de fabriquer des facettes. LW s'acquitte de ce travail en optimisant parfaitement la forme des facettes pour que celles-ci soient le moins nombreuses possible par rapport à une forme courbe.

### ● Tools

- C'est l'endroit dédié aux opérations Booléennes. Cela semble fonctionner au mieux sans les limites présentes dans d'autres logiciel de 3D. L'opération consiste à créer l'objet cible dans une "couche" (layer) de l'écran, et l'objet outil dans une autre "couche". En rappelant les deux "couches" et en déclenchant l'opération, on obtient le fractionnement d'un objet par rapport à l'autre le long des intersections des deux objets.

- "Drill" permet d'appliquer les facettes d'un objet sur un autre objet, et/ou de le perforer... trop difficile à décrire... il faut voir!

### ● Display

Dans cette zone on dispose entre autre d'une loupe et d'une règle permettant de mesurer des distances dans n'importe quelle direction.

- des options de contrôle sont aussi disponibles et permettent de visualiser notre objet en perspective filaire ou faces cachées dans une des 4 fenêtres de l'écran. Une des options imprime à l'objet des mouvements alternatifs de rotations très pratiques pour juger d'une forme complexe (est très amusant à voir car l'objet semble danser en frétilant dès qu'une modification est prise en compte - avec les objets sphères c'est carrément érotique).

Les facettes de LW ne sont pas forcément des triangles, elles peuvent être carrées ou même polygonales. De plus, ce sont (par défaut) des "simples face".



c'est à dire qu'elles ne sont pas prises en compte si on les retourne, et qui deviennent transparentes.

Tout cela comporte de multiples avantages notamment pour l'application des textures et pour la rapidité de calcul. Quelques précautions sont à prendre dans certains cas...

## Le module de mise en scène

En préliminaire à toute description, il convient de parler d'un outil que l'on retrouve partout dans Lightwave: les Enveloppes.

Ces courbes sont en fait la représentation graphique d'événements se déroulant dans le temps, qu'il s'agisse de l'accélération de la caméra, ou du changement d'intensité d'un spot...

En abscisse on trouve le déroulement chronologique des images, en ordonnée on dispose d'une échelle permettant de régler les paramètres de l'événement que l'on contrôle.

Par exemple: nous avons créé un spot en animation qui doit être éteint à l'image 1, à pleine puissance à l'image 24, sans changement jusqu'à l'image 40, puis à nouveau à 0 à l'image 50, et enfin à -50% de sa puissance à l'image 59. Problème tordu résolu très rapidement en créant, pour le spot, une courbe d'enveloppe, avec des clefs aux images 1, 24, 40, 50, 59. Il suffira de déplacer à la souris ces clefs pour changer la puissance de notre spot tout au long de notre animation. La courbe générée est une droite ou une spline. On peut la sauver, la recharger ailleurs, en faire un chemin. Les tensions amont et aval des clefs sont paramétrables. C'est -très- facile à faire, et d'une puissance colossale car ce mode opératoire s'applique partout.

-Apparition différentielle d'un brouillard, contrôle d'un morphing ou d'une dissolution d'objet, changement de focale de la caméra, changement en cours d'anim de la couleur d'un spot. (Au fait, un spot qui éclaire à -50% est un spot qui crée "du sombre"...ça existe...!)

Tout en se souvenant que ce système



L'éditeur de scènes



# Préférence AMIGA

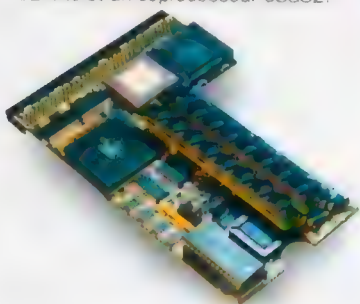
## AMIGA HAUTES PERFORMANCES.

**A4440Turbo-4** vo. seule vraie carte accélératrice pour Amiga 4000. Equipée d'un 68040 à 40 Mhz, de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits, elle est extensible à 128 Mo et peut recevoir un contrôleur FastSCSI2. ....**13990 FF**

**A4400RAM-4** carte optionnelle dotée de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible à 96 Mo, pour A4440 Turbo. ....**3690 FF**

**A4400RAM-16** carte optionnelle dotée de 16 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible à 96 Mo, pour A4440Turbo. ....**11390 FF**

**A1230Turbo2 nouvelle carte accélératrice GVP 68030 pour A1200.** La plus rapide et la seule équipée d'un connecteur d'extension pour recevoir le contrôleur SCSI2 A1230 SCSI. Dotée d'une horloge/calendrier, elle peut recevoir 32 Mo de ram avec les TURBOSIMM 32 bits et un coprocesseur 68882.



**A1230Turbo2-1/40** vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 1 Mo de ram TURBOSIMM 32. ....**2990 FF**

**A1230Turbo2-2/40** vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 2 Mo de ram TURBOSIMM 32. ....**3190 FF**

**A1230Turbo2-4/40** vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBOSIMM 32. ....**4490 FF**

**A1230Turbo2-4/40FP** vf. 68030EC et 68882 à 40 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBOSIMM 32. ....**5490 FF**

**A1230Turbo2-4/50** vf. 68030 à 50 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBOSIMM 32. ....**5990 FF**

## Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Août 1994, un module **A1230 SCSI** offert avec chaque carte GVP A1230 Turbo2 équipée 4 Mo achetée dans un centre Préférence Amiga.

**A1230 SCSI** vf. contrôleur SCSI2 externe. ....**890 FF**

**FPU882-40/PGA** 68882 à 40 Mhz pour A1230Turbo2. ....**1190 FF**

**FPU882-50/PGA** 68882 à 50 Mhz pour A1230Turbo2. ....**1390 FF**

**TURBOSIMM4** 4 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440. ....**2390 FF**

**TURBOSIMM16** 16 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440. ....**9990 FF**

**I/O EXTENDER** vo. carte 2 ports série et 1 port parallèle pour A2000, A3000 et A4000. ....**1390 FF**

**A4008** vf. contrôleur de disque dur SCSI/SCSI2 D.M.A. avec emplacement pour unité 3"1/2. Pour A2000, A3000 et A4000. ....**1390 FF**

## LA VIDEO NUMERIQUE...

**VISION24CT-4000** vf. carte genlock incrustateur en composantes, avec mélangeur video 3 entrées composites, digitaliseur vidéo temps réel, affichage 24 bits et système Flicker Fixer. Plus de 500 studios de production et vidéastes professionnels utilisent les cartes VISION24. ....**16590 FF**

## Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Juillet 1994, une carte TBC+ de GVP offerte avec toute VISION24CT-4000 achetée dans un centre Préférence Amiga.

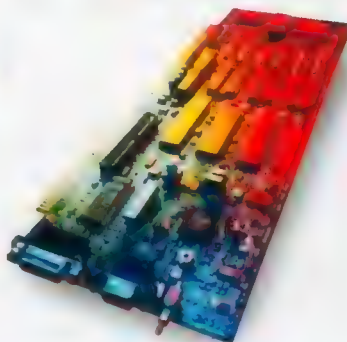
**VISION24S-4000** vf. carte VISION24 avec entrées/sorties Pal et Y/C uniquement. ....**12990 FF**

## Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Août 1994, un pack **Scala MM211+EX Vision24** offert avec toute VISION24S achetée dans un centre Préférence Amiga.

**VI24-CTBox** option composantes RVB/YUV pour VISION24S. ....**3990 FF**

**VI24-A2000** adaptateur VISION 24 pour Amiga 2000. ....**820 FF**



**TBC+ vo. synchronisation multi-sources, correcteur de signal, mémoire de trames, digitaliseur temps réel et afficheur vidéo 24 bits.** effets spéciaux et transcodeur multi-standards. ....**6490 FF**

## ...ET P.A.R. LE NUMERIQUE.

**DR-3150** vo. carte de restitution temps réel du Personal Animation Recorder (P.A.R.). ....**23600 FF**

**AD-3000** vo. carte de digitalisation temps réel du P.A.R. ....**11850 FF**

**DR-HD2217MP** disque dur 1.7Go pour le P.A.R. ....**12990 FF**

**DR-HD2210MP** disque dur 1 Go pour le P.A.R. ....**9990 FF**

**VT-3000** vo. carte T.B.C. Pal et Y/C. ....**11850 FF**

**VM-3000** vo. carte vecteurscope et moniteur de profil. ....**8890 FF**

**VDA-1050** carte d'amplification et distribution vidéo Pal 4 sorties ....**1300 FF**

**RC-3000** option télécommande externe pour VT-3000 et VM-3000. ....**2960 FF**

**ES-3200** rack 19" pour deux cartes VT-3000, VM-3000 ou VDA-1050. ....**5920 FF**

**ES-3200-T** vo. rack 19" contenant une carte T.B.C. VT3000. ....**16590 FF**

## LA VIDEO SPECTACLE.

**G-LOCK** vf. compact et polyvalent, ce genlock/incrustateur s'adapte à tous les standards de la vidéo institutionnelle et amateur. Profitant de la technologie de la VISION 24, le G-LOCK est un produit de qualité, très complet : 3 entrées (2 Pal ou Secam, 1 Y/C), 3 sorties (1Pal, 1 Y/C, 1 RVB), correcteur de signal et transcodeur intégrés, fondu vidéo et table de mixage son 2 entrées mono. ....**3190 FF**



**G-Parkit** adaptateur parallèle pour contrôle du G-Lock. ....**190 FF**

**AMIGA VIDEO STUDIO AVS-100** vf. ensemble **G-Lock + SCALAMM300 + EX-ECHO100 + EX-G-Lock**, permet de réaliser le montage, le titrage et la sonorisation des vidéos en une seule génération. ....**6990 FF**

**AMIGA VIDEO STUDIO AVS-50** vf. ensemble **G-Lock + SCALA MM200+EX G-Lock**, une combinaison homogène pour insérer titres et commentaires sur vos vidéos. ....**4190 FF**

**VIDEODIRECTOR** vf. Pour réaliser des montages vidéo simplement et efficacement, archiver les meilleures séquences, insérer des pages graphiques. Livré avec Smart Cable pour caméscopes 8mm et Hi8 (compatible LANC / Control-L) et tout magnétoscope à télécommande infrarouge. ....**1390 FF**

## Préférence AMIGA

**VideoDirector** est à 990 FF Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.



**VD-JACK/DIN** adaptateur mini Din pour VIDEODIRECTOR. ....**195 FF**



## SCALA : LOGICIELS UNIVERSELS.

SCALA MM300 vf.	2990 FF
SCALA MM211 vf.	1490 FF
SCALA VT100 vf.	390 FF



### les options SCALA :

EX-ECHO100 vf. ensemble de montage vidéo pour MM300.	1990 FF
EX-VISION24 vf.	490 FF
EX-G-Lock vf.	290 FF
EX-VCR vf. contrôle de magnétoscopes de diffusion.	1990 FF
EX-File Formats vo. gere les formats GIF, BMP, PCX ou TIFF pour MM300.	1590 FF
EX-Studio 16 vo.	1590 FF

## LE SON TRANSPARENT.



**DSS 3.0 vf. digitaliseur de son stéréo.** le meilleur des 16 bits est encore meilleur : nouvelle interface, Direct To Disk, plus de 20 nouveaux effets Tracker. ....690 FF

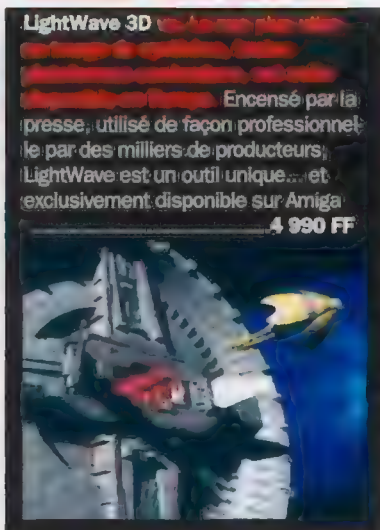
**BRILLIANCE 2.0 vf.** exploite toutes les possibilités graphiques de l'Amiga, et même plus avec TrueBRILLIANCE et ses 16 millions de couleurs. Aussi rapide dans la sélection des outils de dessins que dans leur utilisation. Doté du module d'animation le plus performant avec fondus, morphing, acceleration... BRILLIANCE rend l'Amiga irremplaçable. ....890 FF

**IMAGE F/X vo. conversions d'images, effets spéciaux,** module de métamorphose CINEMORPH, gestion de scanners et module de dessin 24 bits, une palette complète de fonctions pour infographiste éclairé. ....1690 FF

**IMAGE F/X EPSON CBL** câble pour scanner Epson. ....490 FF

ADPRO 2.5 vo	1690 FF
et ses options :	
PRO-Control vo	590 FF
PRO Conversion Pack vo	590 FF
DRIVER EPSON vo. pour scanner GT6000, 6500, 8000.	1290 FF

## IMAGES VIRTUELLES...

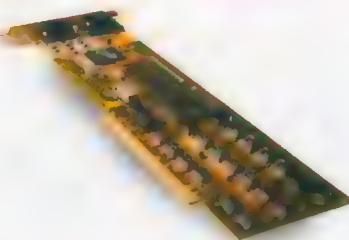


**CALIGARI 24 vf. un modeleur en perspective pour rendre la création d'images et d'animation de synthèse intuitive et naturelle.** Des rendus rapides pour s'adapter à la puissance de chaque Amiga et dotés de nombreuses options pour une qualité d'image irréprochable. ....1590 FF

**SCENERY ANIMATOR vf. Voyages virtuels dans des paysages imaginaires ou des sites prestigieux.** De merveilleuses animations à calculer suivant votre fantaisie, en intégrant des objets en 3D, de la végétation, des mouvements nuageux. ....690 FF

**CINEMORPH vf. pour des métamorphoses animées dignes des meilleurs effets spéciaux.** ....390 FF

## ...ET AFFICHAGE REEL.



**EGS SPECTRUM vo. pour traiter les images 16 millions de couleurs en temps réel!** Cette carte GVP compte parmi les plus rapides du marché et bénéficie du standard graphique EGS. Equipée de 2 Mo de V-RAM pour un affichage 800x600 24 bits jusqu'à 1600x1280 en 256 couleurs. Optimisée Zorro II et III. ....3690 FF

**EGS-NEC FG adaptateur pour écran NEC FG.** ....298 FF

**DCTV vf. un digitaliseur vidéo 16 millions de couleurs avec le logiciel de dessin DCTV-Paint qui a inspiré BRILLIANCE.** Il permet aussi de restituer des animations de synthèse en 16 millions de couleurs aussi rapidement que si elles n'en comportaient que 16. Fonctionne avec moniteur vidéo et téléviseur Pal. ....1990 FF

## Préférence AMIGA

**DCTV est à 1190 FF**  
Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.

**RVB-Convertir vf. module d'affichage sur moniteur RVB pour DCTV.** ....1990 FF

**DCTV-RVB vf. DCTV et module RVB-Convertir:** ....3690 FF

**DCTV 4000 vf. pour A4000** 2290 FF

**DCTV-RVB 4000 vf. pour A4000.** ....3990 FF

**OPALVISION vo. carte 24 bits 736x580, 15 KHz.** Avec Opal Paint et Opal Anim. ....3990 FF

## Préférence AMIGA

**OPAL VISION est à 2990 FF**  
Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.

## LA BUREAUTIQUE, LES UTILITAIRES...

**PROWRITE 3.3 vf. Le traitement de textes le plus vendu qui a toujours évolué pour tirer parti des performances de chaque génération d'Amiga.** Avec autant de simplicité, il gere l'import d'images AGA et l'habillage de texte, le multi-colonage, la correction orthographique temps réel, la fonction "annuler/refaire", les impressions graphique et courrier, en couleurs matricielles, jet d'encre ou Postscript... Tout cela coute beaucoup plus cher sur PC!!! ....490 FF

**Cygnus ED PRO 3.5 vo.** ....690 FF

**QUARTERBACK 5.0 vf.** ....390 FF

**QUARTERBACK 6.0 vo.** ....590 FF

## ... ET LA P.A.O.

**PROFESSIONAL PAGE 4.1 vo.** ....1490 FF

**PAGE SETTER 3 vf. logiciel personnel de mise en page couleur.** ....590 FF

## Préférence AMIGA

Des spécialistes AMIGA dans toute la France

**06000 Nice**  
Ascii Informatique  
10 rue de Léopante 93 13 08 66

**06000 Nice**  
Power Informatique  
26 rue Trachel 93 88 00 86

**06160 Juan Les Pins**  
Azur Micro Devices  
14 Av. de Maupassant 93 61 10 21

**08600 Givet**  
Ordi-Pointe  
36 rue Notre Dame 24 42 71 71

**13005 Marseille**  
Infologs  
205 rue Saint Pierre 91 47 01 79

**13006 Marseille**  
Axe Informatique  
92 cours Julien 91 48 40 55

**19240 Varetz**  
Co-Media  
Pl. du Général De Gaulle 65 37 00 71

**21000 Dijon**  
GB Micro  
15 rue Charue 80 49 99 34

**30900 Nîmes**  
Hepta  
3 rue Dumont d'Urville 66 29 49 13

**45000 Orléans**  
B.I.P.  
16 rue Jeanne d'Arc 38 81 13 23

**54520 Laxou**  
T.P.S.  
69 rue de Maréville 83 27 44 34

**57000 Metz**  
Tecsoft  
8 av. De Lattre de Tassigny 87 69 19 50

**59800 Lille**  
Video Force  
4 rue de Puébla 20 12 94 04

**60005 Beauvais**  
Pibi  
Rue Arago, ZAC de Ther 44 02 99 66

**62400 Bethune**  
Softone  
394 rue de Lille 21 56 36 21

**62420 Billy Montigny**  
Microtech  
32 rue Florent Evrand 21 20 55 00

**63100 Clermont-Fd**  
Point Image  
33ter rue Lucuelli 73 91 85 05

**64100 Bayonne**  
Bab Micro Center  
7 rue de Coursic 59 59 39 65

**67000 Strasbourg**  
Micro-Center  
C. C place des Halles 88 22 31 50

**69006 Lyon**  
Gelain  
22 av. de Saxe 78 52 77 62

**74100 Anemasse**  
PICA World System  
1 rue du Parc 50 92 95 05

**75009 Paris**  
MAD  
42 rue Lamartine (1) 48 78 11 65

**75011 Paris**  
A.M.I.E.  
11 bd Voltaire (1) 43 57 48 20

**75014 Paris**  
Phase  
93 av. du Gal. Leclerc (1) 45 45 73 00

**85000 La Roche s/Yon**  
Futuro  
8 bis rue du 93e RI 51 46 03 64

**JANAL**  
distributeur Commodore depuis 1978 à  
Valence, Lyon, Chambéry et la région  
Rhône-Alpes

Belgique et Luxembourg  
**4000 Liege Cointe**  
E.I.S  
10 rue prof. Mahaim 41 52 71 95

14. Avenue HERTZ. Europarc,  
33600 PESSAC, France  
Tél : +33 57 891 140  
Fax : +33 56 362 846



Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.

AMIGA est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

Le logo Préférence AMIGA est déposé par CIS.

Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs.

Prix T.T.C. en Francs français valables du 1er au 30 juin 1994.

vo. de produit est livré en version originale américaine. vf. de produit est livré avec un manuel en français édité par CIS.



de courbe d'enveloppe est partout présent, nous allons rapidement passer en revue les différents menus du module de "mise en scène".

#### ● Scene

Dans cette zone on contrôle entre autre la sauvegarde et la restitution de tous les paramètres de la scène animée ou nom, les événements qui affectent les divers objets sont visibles (un peu comme dans Action Editor de Imagine) Le nombre d'images d'une animation y est aussi choisi.

#### ● Objects

Dans "Objects" on sauve et charge les objets du modèleur (ou bien on importe les objets d'une banque de données - nombreuses aux US)

Noter que des objets (ou des groupes) provenant de *Imagine* sont exploitables mais il faut activer la fonction "Double Sided" du menu suivant "Surface" car "Imagine" n'oriente pas forcément ces facettes d'une façon correcte pour LW. C'est aussi dans le module "Objects" que l'on décide si l'objet doit recevoir, projeter ou rester neutre par rapport aux ombres. Object Metamorphose permet d'entrer les caractéristiques d'un morphing (très à la mode en ce moment) Attention l'utilisation des "Courbes d'enveloppe" rend l'outil métamorphose extrêmement puissant.

Je garde pour la fin le squelette et les os. J'ai toujours adoré les cimetières et j'avoue que cette zone très macabre de LW m'a particulièrement séduit. Elle permet de disposer à l'intérieur de n'importe quel objet des "Bones" (Os) que l'on pourra animer et redimensionner comme bon nous semble. Amiga World proposait récemment de faire

"marcher" la lettre "M" en utilisant les deux jambes du "M" comme des pieds et le centre de la lettre comme un petit ventre rondouillard. C'est très vite mis en place et ça marche à merveille sans exclure bien sûr tous les autres procédés d'animations.

#### ● Surface

Dans cette partie de LW on ajuste les caractéristiques classiques d'un objet: couleur, indice spéculaire, luminosité, brillance, transparence et indice de réfraction de façon très conviviale. Je dirai simplement que tout est possible au niveau du bump et autre fractalisation. Là aussi les courbes d'enveloppes font des miracles. La déformation à partir d'un "mapping" fonctionne très bien et permet de réaliser le classique Canyon du Colorado en partant de ces courbes de niveau. Noter que, en plus de la réflexion normale, deux objets voisins peuvent réfléchir deux images différentes.

L'option "Double Sided" permet de contourner le fait que certains objets importés d'autres logiciels n'ont pas leurs facettes orientées dans le même sens. (objets provenant d'Imagine par exemple)

#### ● Image

C'est là que l'on constitue la banque des images qui seront appliquées à nos objets. Ces images sont visibles dans une petite fenêtre (c'est moins que rien).

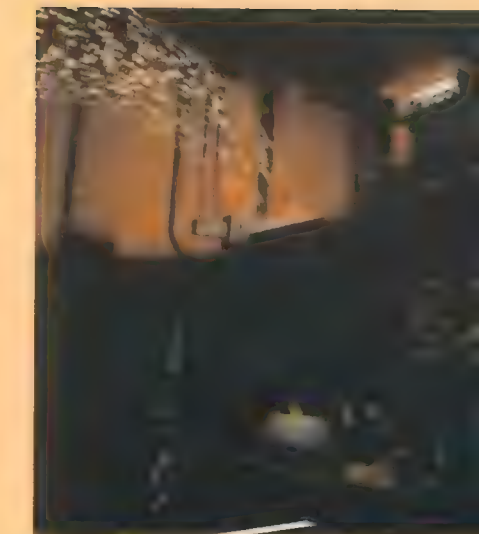
#### ● Light

Là est sans doute un des points les plus spectaculaires de LW, grâce aux fameux "Lens Flare"

Il s'agit en fait de reproduire les effets de dispersion de la lumière aussi bien à travers les lentilles d'un objectif que dans l'atmosphère.

Une aberration caractéristique des capteurs CCD a même été prévue sous la forme d'un fin trait rougeâtre qui barre l'écran durant un court instant lorsque la caméra reçoit la lumière en plein objectif.

On peut contrôler la zone d'ombre qui raccorde une zone éclairée au reste de la scène, les éclairages coniques sont ainsi parfaits et très facilement paramétra-



bles. Bien sûr, des courbes d'enveloppes permettent de gérer tout cela en animation.

On peut choisir le mode de calcul des ombres portées par une lampe ("Ray Tracing" ou "Map") ce qui sera très intéressant pour optimiser le temps de calcul.

#### ● Camera

Quatre modes de rendus sont possibles: Wireframe, Quickshade, Realistic, Trace; pour cette dernière option, trois choix sont encore possibles: Trace Shadows, Trace Reflection, Trace Refraction.

Tout cela permet de choisir le meilleur compromis entre la qualité du rendu et le temps de calcul.

On choisira la résolution souhaitée, la profondeur de "l'antialiasing" et éventuellement la profondeur de champ déterminée en fonction de l'objectif et du diaphragme choisi.

Superbe raffinement, LW offre un choix d'objectifs courants: Super 8, 16mm, 35mm, 65 mm Super Panavision (!), caméra vidéo CCD.

Une option "Motion Blur" permet de rendre flou un objet proportionnellement à sa vitesse.

#### ● Effects

Dans cette partie du menu on introduit les caractéristiques du "fond" au sens large. C'est à dire que l'on peut paramétrer un fond simple dégradé (Zénith, Nadir et Horizon) ou une image "bit map" (format et résolution indifférentes). On pourra également entrer les caractéristiques de la zone de fusion de cette image de fond et de la scène calculée. Un brouillard est possible avec sa couleur et une éventuelle non linéarité.

Une option typiquement orientée vidéo permet de contrôler la saturation des couleurs. Pour être complet signalons que l'alpha channel peut être utilisé.







#### ● Record

C'est le menu où l'on va paramétrer toutes les caractéristiques de sauvegarde d'une image ou d'une animation.

#### ● Option

Ce dernier bouton, il permet de choisir les options de travail qui rendent l'affichage performant sans trop perdre en temps de rafraîchissement. Signalons entre autres commodités la visualisation très claire de la zone embrassée par le champ de la caméra ou par le "spot" d'une lampe.

## La mise en scène

Elle se fait dans une fenêtre perspective unique par déplacements successifs des objets, de la caméra et des lampes. On peut aussi choisir de travailler en vue de face, de profil ou de dessus.

La caméra et les lampes peuvent viser des "cibles" ou des objets, ou s'orienter le long d'un chemin. Là encore, l'option "Numerique" est présente. On édite au choix la caméra, les objets, les lampes, ou les "os" du squelette des objets. Tout se visualise extrêmement rapidement. Dans une animation les divers déplacements d'un objet (ou de la caméra ou d'une lampe, ou d'un "os") se matérialisent automatiquement par une enveloppe qui passe par tous les points clefs occupés par l'objet au cours de l'animation. C'est déconcertant de facilité et d'efficacité.

Un bouton "Motion Graph" permet d'éditer cette enveloppe pour contrôler position (en x, y, z), vitesse, accélération... le rêve.

## Le calcul et le rendu

Le temps de calcul est comparable aux autres logiciels de 3D du marché, le rendu est à notre avis exceptionnel surtout dans la gestion des lumières et de "l'antialiasing".

**Pierre Rollier et Jean Pierre Bonnebouche.**

(Les Films du Genièvre)

## Conclusion

LIGHTWAVE est à notre avis parmi les meilleurs softs de 3D du marché. Le support technique offert par CIS, ainsi que les performances de l'Amiga en animation, donnent à cet ensemble une cohérence professionnelle d'un rapport qualité/prix très positif.

Compte tenu des possibilités des autres machines en animation, la mise sur le marché de LW se justifie pleinement quel que soit l'avenir de l'Amiga. N'oublions pas que LW est un logiciel destiné à la production vidéo. Aux Etats-Unis, son association au "Toaster" a connu un très grand succès, avec édition de revues, création de sessions de formation etc...

Les effets spéciaux d'un film comme "Babylon 5" sont là pour témoigner des possibilités de l'ensemble TOASTER-AMIGA-LIGHTWAVE. En tout cas, merci à CIS d'avoir su débloquent une situation affligeante, ou l'un des meilleurs soft 3D du marché était impossible à utiliser en France.

Merci également à Lee Stranahan et à son assistant d'être venus à Pessac nous montrer la toute dernière version de LW (3.0).

# La nouvelle génération de Turbo Power

pour  
**1990,-**



*Encore plus de puissance pour votre*

*Amiga 1200.*

*Nouvelle série maintenant disponible avec contrôleur SCSI en option et horloge.*

Le Turbo System de M-Tec pour Amiga 1200: suffisamment de puissance, même pour vos jeux les plus exigeants.

Avec cette nouvelle génération de Turbo System, M-Tec atteint des nouveaux sommets dans la technologie de l'Amiga 1200.

Des composants de haute qualité, un procédé de fabrication bien conçu, des processeurs rapide et la possibilité d'avoir jusqu'à 8Mo de

FastRAM 32bits, transforment votre Amiga 1200 en une machine à très

performances, capable de satisfaire même vos critères les plus exigeants. Nous utilisons uniquement

des processeurs Motorola 68030 avec MMU. De plus, notre gamme complétée de produits vous propose

la meilleure configuration possible pour chaque utilisation: Le Turbo System 68030/28 de M-Tec est

disponible à partir de 1990,- sans Ram et est extensible à 1, 2, 4

ou 8Mo. Des coprocesseurs allant jusqu'à 50 MHz peuvent être

ajoutés, si vous le souhaitez.

Notez bien que tous les produits M-Tec sont fabriqués en Allemagne et garantis 1 an.

Tous les produits M-Tec sont distribués en France par

**CUDA Informatique.**

**M-TEC**  
HARDWARE DESIGN

**CUDA Informatique**

9, Rue Souffier, 75009 Paris

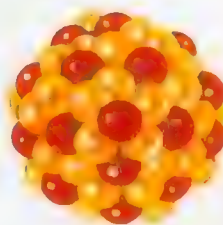
Tel.: 1.42.46.47.60 VPC Uniquement

Fax: 1.42.46.47.01

Ouvert de 10-13 et de 14-19 h du Lundi au Vendredi



# Des Amiga pour étudier le coeur de la matière



**Après quelques mois d'absence (les membres d'ATP vieillissent...), la Saga reprend du service et se rend ce mois-ci au CERN, le Centre Européen pour la Recherche Nucléaire, de réputation mondiale. Nous y découvrirons des Amiga au coeur de certaines expérimentations, là où les exigences techniques le rendent indispensable. Le type de développement effectué nous permettra au passage d'aborder la gestion des extensions par la machine.**

## Présentation des lieux

Créé dans l'immédiat après guerre, le CERN, dont le siège est à Genève, s'attache à découvrir les structures fines de la matière. Il dispose pour ce faire d'un accélérateur de particules d'une dizaine de kilomètres de diamètre (il ferait presque le tour de Paris), enterré à cheval sur la France et la Suisse, appelé le LEP (Large Electron-Positron collider). En effet, pour découvrir de quoi est constituée une entité de matière (en l'occurrence une particule), la principale méthode consiste à fracasser celle-ci puis à étudier les fragments. Le rôle d'un collisionneur revient donc à confiner dans un anneau et à accélérer des

particules à l'aide d'un champ magnétique, pour provoquer la collision souhaitée avec une cible ou un faisceau tournant en sens inverse. Dans le cas du LEP, on étudie les sous-produits de la collision frontale d'électrons et d'anti-électrons, à des énergies (i.e. des vitesses) qui nous ramènent aux premiers instants de l'univers. Cette remarque me permet de rappeler que la recherche des structures de la matière rejoint aujourd'hui la recherche des origines de l'univers, la cosmologie. Celle-ci repose en effet essentiellement sur l'étude des premiers millièmes de seconde de l'univers, où l'énergie se condense progressivement pour constituer successivement les premières structures, qui conduiront à la nucléosynthèse après dissipation de quelques milliards de degrés, quelques minutes plus tard. L'énergie des collisions produites dans les grands collisionneurs permet de se rapprocher de ces conditions initiales.

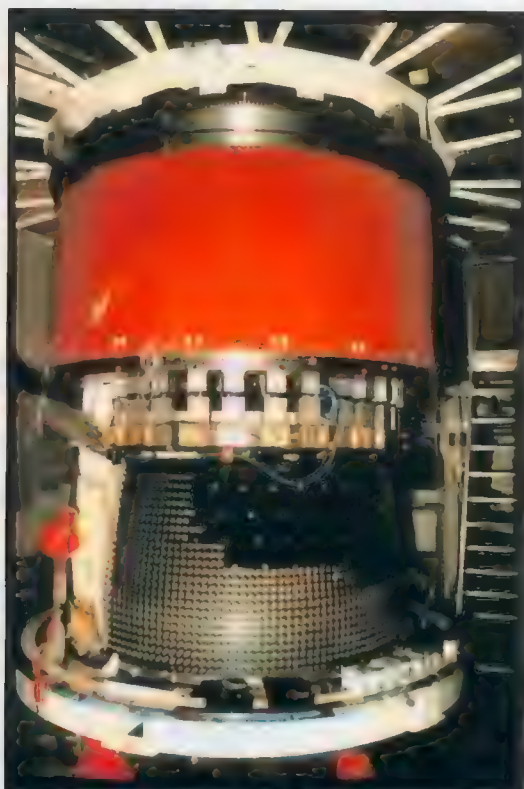
Mais je ne peux m'empêcher à ce stade de citer littéralement notre contact au CERN (qui y a travaillé pendant toute la phase d'élaboration du LEP, soit jusqu'à fin 1992), Milan Zofka (j'ai d'ailleurs abondamment puisé dans ses écrits pour réaliser cet article):

" Il y a dans la communauté scientifique une catégorie bien particulière de chercheurs, les physiciens. Toujours en quête de l'inconnu, le physicien explore les lois naturelles qui l'entourent et cherche à comprendre les mécanismes qui les régissent.

Mais la physique est un vaste domaine, et de l'infiniment petit il y a un fossé avec l'infiniment grand. Au fait, ce fossé est-il si grand que ça? Les spécialistes de l'infiniment petit tendent à démontrer que notre infiniement grand est né de notre infiniement petit. Et, pour le prouver, ils construisent dans d'immenses proportions des machines qui domestiquent de minuscules petites choses.

Partant de ce petit rien, ils ont oeuvré des années durant et ont finalement construit la plus grande machine jamais créée, une gigantesque machine de 27 kilomètres de long représentant l'équivalent de milliers d'années de travail dans des domaines des plus variés."

Ces collisions sont produites en quatre zones de l'anneau, où l'on traque et étudie les milliers de petites traces qui signalent le passage plus ou moins fugace de chacun des nombreux fragments de l'annihilation électron-positron (c'est à se demander d'ailleurs si le terme d'annihilation est bien choisi !). Cha-



Le calorimètre électromagnétique BGO



Squelette du détecteur L3



cune des quatre zones est donc occupée par un détecteur, truffé (le mot est faible) de capteurs de toutes espèces et de toutes tailles. Dans la zone dédiée à l'expérience L3, le détecteur pèse au total 8000 tonnes (soit 200 semi-remorques chargées), pour 16 mètres de diamètre (soit 6 étages). Il nourrit en données 600 chercheurs. 34 universités et laboratoires du monde entier ont participé à sa mise au point, huit années durant.

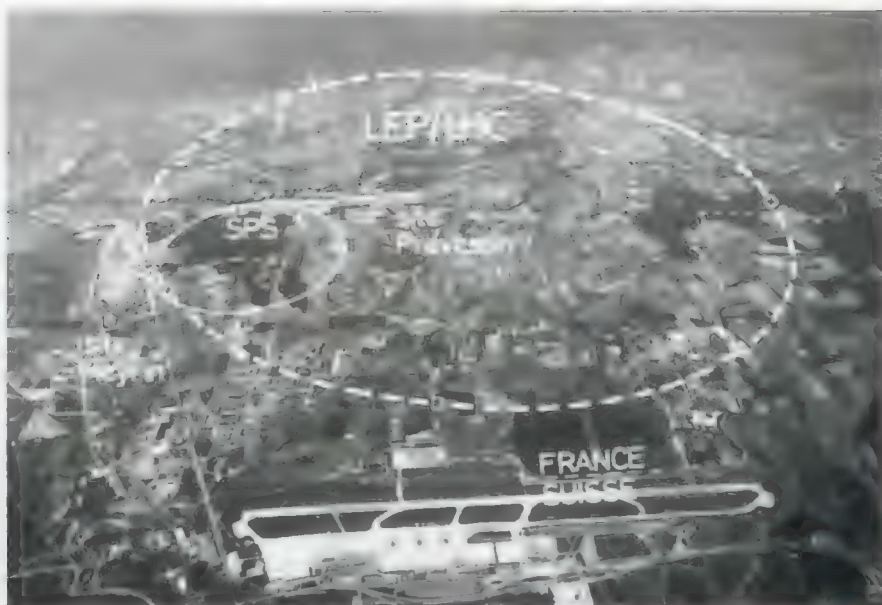
Comme tout dispositif électronique, ces capteurs doivent être pilotés, et produisent des quantités gigantesques de données qu'il faut saisir et filtrer au fur et à mesure, avant de les stocker sur bande ou sur disque pour les communiquer aux expérimentateurs qui ont commandé l'opération. Une partie de ces données sert à contrôler directement le matériel, comme par exemple le suivi du refroidissement; la physique fait en effet appel à toutes sortes d'autres compétences, que ce soit la mécanique, l'électronique ou l'informatique.

Car tous ces traitements se font bien sûr à l'aide d'ordinateurs, via énormément d'électronique. Mais ce n'est pas tant la puissance de calcul qui compte ici, que la capacité à configurer et piloter des périphériques, et à traiter les résultats en temps réel. Si vous êtes lecteur assidu de la Saga depuis l'origine, ces caractéristiques évoquent pour vous quelque chose, et vous avez raison: dans cette fameuse expérience L3, à l'un des quatre pôles de l'anneau, une des parties de la chaîne d'acquisition est pilotée par un Amiga, qui est donc utilisé à chaque fois que la machine LEP se met en route.

Et comme lors de tous nos reportages précédents, bien que notre machine soit reconnue adéquate à posteriori, son introduction doit tout au dynamisme de quelques individus. Au CERN, c'est Milan Zofka qui a joué ce rôle du moins pour l'application qui nous intéresse aujourd'hui, car l'Amiga est présent dans d'autres laboratoires du CERN, sans qu'il n'y ait la moindre corrélation. Comme quoi les mêmes exigences conduisent parfois aux mêmes solutions...

## Des ordinateurs et des cartes

Afin de suivre la trajectoire des particules qui résultent de la désintégration électron-positron, une série de sous-détecteurs enrobent en couches successives le point d'impact: au centre, tout près du lieu des collisions, on trouve



Le tracé du LEP

d'abord une chambre à fil, puis autour un calorimètre électromagnétique, puis un calorimètre hadronique, puis des chambres à muons... (chaque type de particule connu ou présumé a une façon particulière d'interagir, et donc d'être détecté, selon sa masse, sa charge, etc...)

L'application qui nous intéresse concerne le calorimètre électromagnétique au BGO, qui est un scintillateur (le BGO est une substance cristalline ayant la propriété d'émettre des photons lorsqu'une particule la traverse). Ce capteur doit être calibré avant chaque expérience afin que l'on puisse interpréter ses réactions (et il se trouve que le mécanisme de calibration doit lui-même être calibré): on mesure son 'rendement' précis en l'exposant au rayonnement d'une source connue.

Le matériel électronique utilisé pour cette calibration (fréquemment récupéré de précédentes expériences) est de type CAMAC, norme qui décrit les échanges et arbitrages entre les divers compo-

sants d'un ensemble (branche) de racks (baies) de cartes (les modules électroniques): une unité de contrôle, généralement sous forme de carte dans un ordinateur, gère une branche de sept baies, lesquelles contiennent jusqu'à 25 modules, qui pilotent chacun une partie d'un capteur. L'ordinateur pouvant lui-même éventuellement disposer de plusieurs unités de contrôle (bien que ce ne soit pas le cas pour l'instant), je vous laisse évaluer le nombre de cartes contrôlées in fine par une seule machine ...

Même si le débit n'est pas très rapide (identique à Ethernet, soit 10 Mbits/s), les conditions de temps réel contraignent fortement l'informatique. De plus, il n'est pas rare de devoir réaliser l'électronique sur place, ce qui recommande d'utiliser des ordinateurs 'développeur-friendly', notamment en ce qui concerne la gestion des extensions.

Des Vax sous VMS sont fréquemment utilisés pour ce type d'usage, mais ces systèmes sont lourds et assez onéreux (rien qu'en maintenance), de plus la



Visualisation des collisions des particules sur écran





Schéma du détecteur

communication monopolise une baie. On trouve également des PC, à condition d'alléger considérablement les contraintes (une seule baie, avec un contrôleur spécifique).

Des Amiga étaient déjà présents dans le laboratoire lors de la construction du détecteur (comme dans beaucoup de laboratoires, ils servaient de terminaux graphiques couleur). Le petit groupe d'utilisateurs-programmeurs, connaissant leurs capacités particulièrement adaptées au problème, a donc incité à faire choisir l'Amiga pour cette tâche de pilotage, bien que cela supposait de réaliser la carte contrôleur et son logiciel d'acquisition (mais les thésards, ça coûte pas cher !). Mais jusqu'à la réalisation finale de l'ensemble, ce petit groupe a dû se battre dans le scepticisme général, performances à l'appui, pour que l'Amiga obtienne le droit d'être utilisé pour la calibration du capteur, face à la préférence ambiante pour une solution de type Vax 11.

## Pourquoi l'Amiga ?

Les motivations du choix de cette machine, vous en connaissez certainement quelques-unes en tant que programmeur, et si vous suivez assidûment nos reportages parmi les Grands Utilisateurs qui sont souvent des laboratoires, les autres doivent maintenant vous venir à l'esprit (sinon relisez toute la série !):

- l'interface graphique est intégrée au système, ce qui la rend cohérente et rapide. Et comme le système, propre et modulaire, se prête particulièrement à la programmation, développer devient un plaisir ! (j'aimerais pouvoir vous parler une fois de divers grands logiciels sur d'autres machines, qui sont d'abord mis au point sur la notre ...)

- l'OS est multitâche, comme Unix et VMS (qui tournent sur des machines d'un autre ordre de prix, et non sans lourdeur), de plus il est temps réel, ce qui signifie que l'on peut maîtriser de

diverses manières le déroulement des processus à un moment donné (ou à un intervalle de temps donné). Comme il est de surcroît particulièrement efficace, il ne passe pas son temps à se gérer lui-même et est apte à donner la main très vite à un processus si un signal extérieur l'exige. Encore au-

jourd'hui, les systèmes temps-réel sont assez rares (essayez donc de réveiller un process à une heure précise à la milliseconde près sous Unix...).

De plus il n'y a pratiquement pas de zones fixes en mémoire, tout développement doit donc être relogeable, ce qui augmente sa compatibilité avec les autres logiciels ou périphériques, ainsi qu'avec les versions futures de l'OS.

- c'est peu connu (tellement que nous n'en n'avions pas parlé dans la première série La Saga de l'Amiga (ANews 41 à 46) consacrée aux divers aspects techniques de notre machine), mais l'Amiga a une façon exemplaire de s'autoconfigurer au démarrage, ce qui évite tout switch, zone réservée, ou conflit entre cartes. Le bus d'extension n'est d'ailleurs pas sans rappeler VME, la norme de l'électronique scientifique.

Nous donnons plus d'explications sur la gestion des extensions dans le chapitre suivant.

## Rapide incursion dans le système de l'Amiga

Pour ce genre d'application système, l'OS de la machine est utilisé dans ses moindres recoins, ce qui nous donne l'occasion de faire un petit tour d'horizon des divers aspects utilisés.

### Extensions et auto-configuration

Sur l'Amiga, ni un programme ni une carte d'extension ne doivent imposer d'adresse fixe. Les cartes sont reliées en daisy-chain, ce qui permet au système de les interroger tour à tour à l'initialisation pour leur demander qui elles sont, quelles sont leurs exigences en mémoire (qui peut être sur la carte) et en vecteurs d'interruptions, où se trouvent leurs routines (en cas d'EPROM), etc... Le protocole s'adapte

même à la taille des mots utilisés par la carte.

En échange de ces informations, le système alloue une adresse de base pour l'extension, enregistre son identité, puis lui associe plus tard un éventuel driver stocké sur disque.

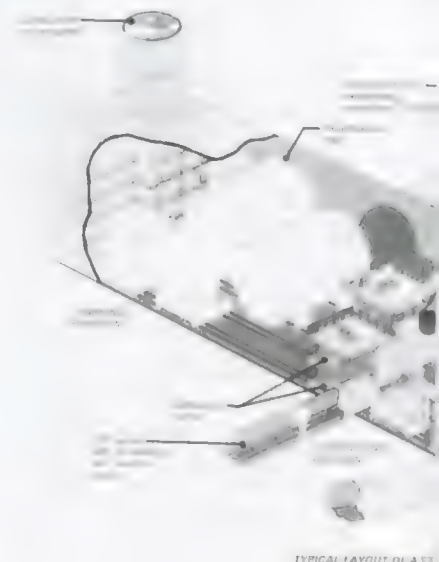
On évite ainsi tout problème de slot fixe ou de switch, ainsi qu'une bonne partie des problèmes d'incompatibilité entre cartes, et on peut alors sans autre forme de procès insérer plusieurs cartes identiques dans la machine, qui seront automatiquement différenciées (sous réserve que le driver associé ait été écrit dans les règles de l'art !).

### Multitâche et temps-réel

Pour la gestion du multitâche (préhemptif, s'entend), les concepteurs de l'Amiga ont choisi un noyau temps-réel plutôt qu'un noyau superviseur: un anneau de tâches de même priorité se partagent le CPU (round Robin); si toutes sont en attentes alors la main est donnée à l'anneau de priorité inférieure (les tâches de haute priorité sont donc très réactives, mais mieux vaut qu'elles ne gardent pas trop longtemps la main...). Ce mécanisme peut être momentanément gelé pour allouer tout le CPU à une tâche particulière, ou pour répondre immédiatement à une interruption du hardware (signal extérieur, timer programmable, synchro vidéo...).

### Communications

Vous le savez déjà, sur notre machine les processus dialoguent par messages, le principe étant universellement em-



TYPICAL LAYOUT OF A 3

ployé (il en va ainsi d'Intuition, de la console, et en fait de toutes les IO). Ces communications peuvent être synchrone ou asynchrone selon qu'elle doivent ou non attendre pour rendre la main que la commande ait été achevée.

Pour communiquer avec le hardware en évitant tout conflit inhérent au multitâche (risque d'accès concurrents), on s'adresse en fait à un processus associé à la fonctionnalité requise, un driver. Celui-ci permet de séquencer, mémoriser ou refuser les requêtes faites à une ressource, et gère lui-même les opérations de lecture-écriture.

On peut d'ailleurs itérer ce procédé, et séparer ainsi proprement une vaste application en couches de plus ou moins haut niveau, chacune s'appuyant sur une plus basse qu'elle utilise sans se soucier des protocoles qui ne la concerne pas directement. Le débogage, la réutilisation et l'évolution en sont d'autant facilités...

## Drivers et auto-configuration

Au démarrage, les périphériques internes (ports série et parallèle, audio, etc...) se voient automatiquement affublés de leurs drivers, stockés dans devts.

Les autres périphériques ont plusieurs façons d'être reliés à un point d'entrée: comme on l'a vu plus haut, une carte peut comporter une ROM, et signaler qu'il faut lancer la routine d'initialisation qui s'y trouve (romboot). D'autre part les drivers stockés dans sys:Expansions sont examinés au Bind-Drivers, commande appelée dans le script de démarrage (mais que l'on peut

relancer à tout moment, ce qui est très pratique pour la mise au point puisque l'on peut ainsi à loisir installer et désinstaller un driver sans rebooter la machine à tout bout de champ). Enfin on peut utiliser la commande Mount que vous connaissez tous, et qui permet d'utiliser les paramètres décrits dans la MountList.

Bien entendu les messages, les IO, les bibliothèques et les interruptions sont abondamment utilisés également, mais leurs manipulations sont suffisamment classiques pour qu'il ne soit pas nécessaire de détailler davantage.

## Résultats

Le prototype a été essentiellement réalisé par un doctorant en physique, secondé par un ingénieur de recherche. La carte existe maintenant en version commerciale, et constitue ainsi une interface capable de contrôler une branche CAMAC standard, permettant d'utiliser tous les modules CAMAC existants.

Le logiciel se compose des drivers, de nombreuses bibliothèques, d'une application à interface graphique pour piloter la calibration, et d'une application jumelle à interface réseau, qui permet au gros ordinateur gérant la calibration de toute la chaîne de contrôler ce maillon via Ethernet.

Et le tout est durablement installé dans le LEP!

Si CAMAC n'est plus considéré comme de la haute technologie, il rend encore bien des services, d'autant que les placards regorgent de modules de toutes sortes. Grâce à l'Amiga, on peut alors se débarrasser des gros ordinateurs poussifs et cher à maintenir, pour les remplacer par des micros modernes qui exploitent le CAMAC à son plein régime.

Partant de ce principe, plusieurs laboratoires ont adopté le fruit de ce développement, dont le SLAC (Stanford Linear Accelerator, dont nous vous parle-

rons peut être aussi un jour) qui en a acquis dix exemplaires.

## Le mot de la fin de Milan

"La digestion d'un système d'exploitation multitâches et temps-réel n'est pas une mince affaire. En écrivant un driver, on se heurte à tous les problèmes qui peuvent survenir dans les pires des cas. On passera sous silence les nombreuses réinitialisations, les impressions de 'quelque chose de bizarre', les interruptions ininterrompibles, et autres coups du sort...

[...] Mais dans ce capharnaüm, on arrive à s'y retrouver. Mieux encore, on y prend plaisir. Noyau, interruption, messagerie interne, port de communication, lien dynamique, point d'entrée, driver, tâche... Tous ces mots prennent un sens, s'emboîtent, correspondent, sont logiquement dépendants et deviennent clairs.

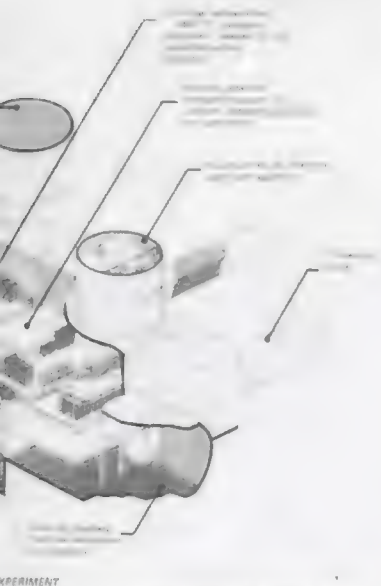
Dans cet immense labyrinthe, on élabore l'esprit de synthèse nécessaire pour maîtriser le domaine dans lequel on évolue, la programmation système.

Bref, l'écriture d'un driver n'est pas une sinécure. L'apprentissage est long puisqu'il faut rentrer dans l'intimité de la machine. Mais au bout du compte, on se rend compte que l'on a appris beaucoup de choses et que ça n'est qu'en se confrontant aux difficultés que l'on apprend 'comment ça fonctionne'.

[...] En écrivant un driver pour Exec, on n'a effleuré qu'une infime partie de ses capacités. Si les professionnels de l'informatique 'grand public' se donnaient la peine de consacrer du temps pour la maîtrise de l'Amiga, on aurait probablement des logiciels d'une surprenante qualité à disposition. A suivre..."

**Fabrice Neyret**

(Fabrice.Neyret@inria.fr), pour le club Amiga Télécom Paris (amiga@ensst.fr).



La chambre de travail du LEP

Je tiens à remercier particulièrement Milan Zofka qui m'a fourni toutes ces informations, notamment via son rapport exemplaire 'Etude et réalisation d'un driver CAMAC pour Amiga' dans lequel j'ai largement puisé. (On peut le joindre à milan@mizos.geo.dec.com, mais c'est un homme très occupé donc il ne faut pas s'attendre à une réponse rapide.)

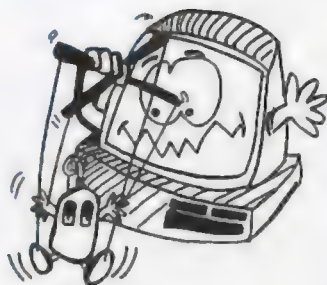
Dans la première série La Saga de l'Amiga, on trouvera plus de détails sur Exec (ANews 43), l'interface graphique (ANews 44) et les handlers devices (ANews 45). Pour le reste, consultez les irremplaçables Rom Kernel Manuals.

Rappelons que la Saga des Grands Utilisateurs est une réalisation du club Amiga Telecom-Paris (Maison des élèves de Telecom Paris, 212 rue Tolbiac, 75013 Paris, amiga@ensst.fr) dont le but est de promouvoir les applications professionnelles de l'Amiga.

Nous espérons que elle puisse attirer la collaboration d'autres clubs du milieu étudiant.



# De l'autre côté du miroir



**Cette année encore, les revues d'informatique nous ont proposé leur articles sur le plus grand festival d'images de synthèse mondial. A les en croire, tous les films du Prix Pixel INA sont formidables, les infographistes sont tous très bons, et tous les matériels et logiciels exposés sont ce qui se fait de mieux dans le monde. Hélas, tout n'est pas aussi rose et l'édition 94 est loin d'être un grand cru. Prenez l'exemple du prix Pixel-INA. Tout le monde se souvient de DEVIL'S MINE et autres GAS PLANET, les gagnants de 1993. Mais cette année..?**

## L'organisation

Cette année n'a pas brillé par la qualité de l'organisation. Le prix de participation de 4300F pour un professionnel (1200F pour un étudiant) nous a paru excessif. Même si l'accès à l'exposition (de 50F à 200F les trois jours) est très raisonnable.

Nous avons demandé à M. Pierre Hénon, de l'INA, membre de l'équipe de l'organisation d'IMAGINA, ce qui pouvait justifier un tel prix. Il nous répondait que l'organisation d'IMAGINA coûtait très cher. Trois personnes travaillent toute l'année à temps plein pour ce salon. De plus, sur les 7000 visiteurs, seulement 2000 à 3000 payent effectivement leur entrée. D'autre part, le cadre prestigieux de Monaco oblige à un certain standing...

Il nous a fait remarquer qu'à côté du salon, l'INA propose de plus en plus d'attractions gratuites, tel que le Point Image, certaines conférences, des démonstrations, etc... Malheureusement, ces attractions se trouvaient à environ 200 mètres du centre de conférences.

Nous avons demandé si une telle politique de prix fort ne contrastait pas avec les discours de l'INA, disant qu'il faut mettre l'image numérique à portée du plus grand nombre (comme le permet l'Amiga actuellement).

M. Hénon nous a répondu que les efforts de l'INA dans ce domaine se limitaient à la diffusion d'une cassette vidéo et à la co-production d'émissions TV comme "L'oeil du cyclone", qu'il n'est pas dans les perspectives de l'INA d'aider la création d'images de synthèse par des amateurs. IMAGINA est un salon haut de gamme. L'INA n'a donc aucun intérêt à promouvoir le fait de faire des Images avec des moyens modestes, comme l'Amiga. De même pour le prix PIXEL-INA, la sélection d'un film réalisé avec l'Amiga ne fait pas partie des buts visés par l'INA. Cela risquerait de faire descendre le niveau du concours et de nuire à son image... Un film réalisé sans moyens n'a sa chance que s'il est vraiment extraordinaire. D'autre part, l'INA ne veut pas donner l'illusion qu'il suffit d'avoir du matériel pour savoir faire de l'image de synthèse. Car ce sont avant tout des images, ce qui veut dire qu'il faut certaines connaissances et surtout une certaine formation dans l'écriture de scénario, le cadrage, la maîtrise des couleurs, etc.

## Une sélection étrange

Nous remercions M. Pierre Hénon de sa franchise, et nous lui pardonnons d'avoir tout au long

de l'interview confondu l'Amiga avec l'Atari...

A l'écouter, on avait l'impression qu'il faut se contenter de regarder le travail des autres lorsque l'on n'a que des petits moyens et que l'on ne sort pas d'une école spécialisée.

Il faut aussi remercier M. Hénon au sujet de ses précisions sur le Prix PIXEL-INA. Ainsi, la qualité et l'originalité d'un film ne seraient pas, comme annoncé dans le règlement du concours, les seuls critères de sélection!

Un film produit avec un petit budget n'aurait donc pratiquement aucune chance face à ceux des énormes sociétés de production, arrosant de leur aura toute la Communauté de l'Image Numérique...

Le Prix PIXEL-INA tendancieux? Une autre interview nous donnerait à le croire. C'est celle d'une équipe d'élèves de Sup InfoCom qui a remporté le deuxième prix de la catégorie Ecole et Université. Leur film a été réalisé avec 3D Studio 3 sur compatible PC dans le cadre de leurs études.

Ce sont eux-mêmes qui ont sollicité l'interview, peu avant la remise des prix.

**Question:** "Comment jugez-vous votre film?"

**Réponse:** "Pas très bon. Nous avons été forcés de faire ce film en image de synthèse alors que nous faisons une école de cinéma."

**Question:** "Avez-vous eu l'impression que votre participation était un film parmi les autres ou qu'elle a été un peu 'aidée'?"

**Réponse:** "Ce n'est pas une impression. Nous savons que notre film, avant même d'être envoyé, était retenu pour le Prix PIXEL..."

**Question:** "Y a-t-il des avantages, du point de vue contacts avec les professionnels, sélection pour les stages et formations, à être retenu, voir primé, au prix PIXEL-INA?"

**Réponse:** "Aucun. Vous avez l'impression qu'on se sert de votre film sans rien vous donner en échange."

Les concepteurs des Quarks nous ont avoué qu'ils avaient trouvé la sélection des plus douteuses, notamment dans la catégorie Fiction, où on pouvait voir une publicité... On trouvait aussi une bande annonce dans la catégorie Recherche, une démonstration de logiciel de morphing dans la catégorie Simulation, etc...

Je pense qu'il serait temps que les catégories du prix PIXEL changent un peu. Les techniques ont tellement évolué que ce n'est plus la peine de sélectionner les films en fonction de la technologie

employée (2D, 3D, etc...) mais de leur contenu: Scénario, humour, etc...

## L'Amiga a-t-il ses chances?

Tout espoir est-il donc perdu pour nous, pauvres amigaïstes? Je ne pense pas. Il faut se souvenir qu'il y a déjà eu un film réalisé sur Amiga qui a été primé. Même si nous ne pouvons pas nous battre avec les mêmes armes que les stations de travail, nous avons plusieurs atouts en main.

Le premier, et non des moindres, est l'originalité. Nous disposons d'outils souvent bien plus souples que ceux des grands professionnels. Leur plus grande facilité d'utilisation permet de donner corps à toutes nos folies. On peut se permettre, parce que l'amortissement de nos machines n'accapare pas tout notre temps et notre argent, de fabriquer des films totalement originaux.

Si vous avez bien regardé les films présentés lors d'IMAGINA'94, beaucoup, pour ne pas dire la majorité, s'inspirent de films déjà réalisés en images de synthèse. L'auto-référence est partout à IMAGINA, et les films nouveaux (c'est à dire sans théâtres, sans engins spatiaux) se font rares et sont recherchés.

Notre deuxième espoir vient du fait que l'INA semble bien plus intéressé par l'aspect économique des choses que par le côté artistique. Il faut donc prouver que l'Amiga possède une forte puissance financière. Ce qui est vrai.

Durant l'année 1993, il s'est vendu sur Amiga plus de logiciels de graphisme que sur tous les autres ordinateurs réunis (par exemple, 65000 VidéoToasters en 1993 pour seulement 5000 stations Softimages depuis leur création...). Il existe en Europe plus d'Amiga dédiés au graphisme que de SGI dans le monde...

Nous avons littéralement les moyens de noyer l'INA sous le nombre de participations. Si la moitié des films qu'ils reçoivent viennent d'Amiga (contre seulement 20% aujourd'hui), ils seront obligés de réagir, et cette machine aura enfin la place qu'elle mérite dans le monde de l'image numérique.

## Comment participer

D'accord, on veut bien participer, mais comment faut-il faire? Et combien ça coûte?

Questions intéressantes. Il faut savoir que la participation au Prix Pixel-INA est GRATUITE. Et si vous êtes sélectionné dans les 60 meilleurs films, l'INA vous offre le voyage (en avion) et le séjour à Monaco pendant la durée du festival.

Pour participer, il suffit de demander un dossier à l'INA. Téléphonez au 16-1-49.83.26.84 (FAX: 16-1-49.83.31.85). De charmantes personnes, s'occupant à temps plein, toute l'année, du Prix Pixel-INA, vous donneront tous les renseignements possibles. Vous pouvez envoyer votre participation sur cassettes vidéo au format Beta-SP, U-Matic, U-Matic-SP, S-VHS, ou sur films 35mm et 70mm. Vos supports vous seront retournés après les festivals IMAGINA, SIGGRAPH et NIROGRAPH.

N'importe qui peut concourir, amateurs autant que professionnels. La catégorie la moins fournie en films (donc où nous avons le plus de chance d'être sélectionnés) est "Art". Par contre, les catégories "Générique" et "Fiction" sont absolument surpeuplées...

Enfin, un dernier conseil. N'hésitez pas à mettre de l'humour dans vos films. Ça passe toujours mieux. J'ai personnellement en préparation deux films pour ma participation à IMAGINA'95. Alors n'hésitez plus, jetez vous à l'eau pour participer, vous aussi, au plus grand festival d'images de synthèse du monde. Nous avons tout à y gagner.

**François Gastaldo**

Secrétaire du BUGSS

a envoyé 2 participations pour IMAGINA 94.

# PROMO !

## OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et 2 à 10 fois plus rapide. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 170 Mo	1 890 F
Overdrive 250 Mo	2 290 F
Overdrive 340 Mo	2 690 F
Overdrive 420 Mo	3 490 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bâtier Production !

## AMIGA 4000

**SCAN DOUBLER :** permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 KHz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 KHz minimum), compatible Picasso II ..... 1 690 F  
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 ..... 1 290 F

### Disques durs IDE 3,5"

Western Digital 270 Mo	1 890 F
Western Digital 340 Mo	2 190 F
Western Digital 420 Mo	2 490 F
Western Digital 520 Mo	3 290 F

## TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc... des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus, HP DeskJet 500-1200C...

TURBOPrint Professional 3.0 ..... TEL

## Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 et AMIGA 500(+)

QUANTUM 137 Mo 17 ms U.Ko	2 290 F
QUANTUM 137 Mo 17 ms 0 Ko	2 490 F
CONTROLEUR SEIIL	990 F
Version A500 et A500+	+ 200 F

## LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (spécifiez votre modèle)	460 F
FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA	490 F
FZ-357A interne HD 1.76 Mo (spécifiez votre modèle)	990 F
FZ-357A externe HD 1.76 Mo tout AMIGA	1 190 F

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1.76 Mo avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04  
Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes

NOUVEAU !

## OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense bibliothèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32 les collections de programmes du domaine public d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA ou en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Livré avec un jeu et un CD de DP avec MICROCOSM et CDDP 2 ..... 2 490 F

## AMIGA 1200

AMIGA 1200	TEL
Disque Dur 60 Mo pour A1200	1 190 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200	1 490 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	1 890 F
Cartes d'interface d'extension compatibles avec vos cartes vidéo et disquette d'installation	livrées avec 10 Mo de DP. Egalement en version Amiga
Moniteur Couleur compatible AMIGA 1200-4000	3 200 F
Câble perifer. pour AMIGA nappe 2.5" -> 2.5"	90 F
Souris AMIGA nappe 2.5" -> 3.5"	120 F

## Digitaliseurs ROMBO

**Vidi (12) :** le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations noir et blanc en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA, convient pour tout modèle d'AMIGA ..... 890 F

**Vidi (24) RT :** digitaliseur 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL SECAM NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible AGA ..... 2 390 F

**Vidi (12) RT :** version 12 bits du Vidi (24) RT ..... 1 590 F

**Megamix-Master :** digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique. Compatible tout AMIGA ..... 350 F

DISPO !

## SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passes de 2.1.3 au 2.0.4 en reboutant au clavier avec beep sonore et manuel en français.

Switch-ITT (sans ROM)	250 F
ROM 1.3	170 F
ROM 2.04	180 F

### Composants

Pieces, detachées, A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles. Petit lecteur de disquettes, souris ..... nous consulter  
Gary 5779 CIA 950 ..... 90 F  
Advanced Amiga Analyzer : diagnostic complet de votre AMIGA ..... 490 F

# FBI

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers  
91370 VERRIERES-LE-BUISSON  
du lundi au vendredi

de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00  
Vente par correspondance uniquement

NOUVEAU !

## CARTE ACCELERATRICE A1200

### Apollo 1230 TURBO

Carte accélératrice 68030 à 33 ou 50 Mhz avec contrôleur SCSI2 intégré (jusqu'à 3.5 Mo/s) + horloge sauvegardée temps réel + coprocesseur arithmétique 68881/2 à 33 ou 50 Mhz intégré + extension mémoire par 1 ou 2 barrettes SIMM 32 bits autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits Burst-Mode pour des transferts mémoire jusqu'à 72 Mo/seconde.

Carte accélératrice Apollo à partir de	2 990 F
Apollo 1230 Light 28 Mhz avec 4 Mo de RAM	3 990 F
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz	3 990 F
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz avec 4 Mo de RAM	4 990 F

## Cartes PC Vortex

**Golden Gate 486SLC** pour A2000/3000/4000 : 486 SLC à 25 Mhz 2.5 Mo de RAM, contrôleur IDE intégré, support des slots PC, option Floppy Controller, Monitor Master et coprocesseur arithmétique ..... 3 290 F

## AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

L'AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 200 Mo en poche.

AMIQUEST 60 Mo	1 590 F
AMIQUEST 80 Mo	1 990 F
AMIQUEST 120 Mo	2 990 F

« L'AmiQuest est un excellent produit... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer » (teste dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews)

## EXTENSIONS MEMOIRES

### AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support coprocesseur et 4 Mo de RAM ..... 1 890 F

2 Mo interne pour A500 extensible à 4 Mo	890 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32	1290 F
Reprise de barrettes de 1 et 2 Mo pour l'achat de barrettes de 4 Mo	TEL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM	PRENOM	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE				
CODE POSTAL				
VILLE				
TELEPHONE DOMICILE	DATE	SIGNATURE	AN-0794	Règlement à la commande par cheque
TELEPHONE BUREAU				Règlement en contre-remboursement
				Frais de port
				TOTAL

Prix TTC au 5 avril 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non validé ou incomplet donnera lieu à des frais de réexpédition et de réconditionnement. Envoyez par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des logiciels de plus de 5 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !



# Les ApplIcons, AppWindows et AppMenuItems

**Le système 2.0, grâce à la *workbench.library*, ne limite plus l'usage des icônes aux seules fenêtres du Workbench. Par exemple, un programme peut ouvrir une fenêtre, et être informé si on lâche des icônes dessus.**

La *workbench.library*, créée avec le système 2.0, a apporté trois objets supplémentaires: l'appicon, l'appwindow et l'appmenuitem. Le "app" signifie application. Avec le système 1.3, on ne pouvait lâcher des icônes que sur les fenêtres du Workbench, c'est à dire les fenêtres correspondant aux répertoires ouverts. Si on lâchait des icônes sur des fenêtres autres que le Workbench, on avait droit à un flash d'écran et un message d'erreur. On ne pouvait utiliser les icônes que pour déplacer des fichiers ou lancer des applications. Grâce à la *workbench.library*, le 2.0 (et les systèmes ultérieurs bien sûr) permet d'avoir une certaine interaction entre le Workbench et les applications. On peut, par exemple, lâcher une icône sur une fenêtre non workbench, si cette fenêtre est une "appwindow". Le programme qui gère la fenêtre en sera informé et pourra obtenir toutes les informations liées à l'icône: son nom, son répertoire, son outil par défaut, etc...

Pour donner rapidement une idée de ce qu'apporte cette nouvelle librairie (*bibliothèque de fonctions partagées, en bon français*), nous allons prendre un bon exemple de programme qui utilise la *workbench.library*: le programme ToolManager, qui est DP (Fish) et livré avec ses sources. Celui-ci utilise en effet les trois objets mentionnés plus haut. Une proportion notable des utilisateurs du 2.0 qui ont essayé ToolManager l'ont probablement adopté, car il est pratique. De plus, c'est une commodité: on le met dans le tiroir WBSStartup pour qu'il soit lancé au démarrage, et on peut l'appeler avec le programme Exchange. Nous allons nous étendre ici sur la version 1.5, qui semble plus simple à configurer que les versions ultérieures.

Quand on lance ToolManager, deux modifications apparaissent d'emblée sur le Workbench: une nouvelle icône dans la fenêtre principale (*celle qui contient les icônes des disques*), et une entrée supplémentaire (*item*) dans le menu "Outils" ("*Tools*" pour ceux qui sont restés en anglais), intitulée "Quit ToolManager". Le but de ToolManager est d'ajouter des entrées dans le menu Tool (?) du Workbench, pour permettre un lancement rapide d'applications. On peut ainsi y mettre ses programmes favoris (*PPMore, Az, DPaint, etc...*) et les lancer en sélectionnant tout simplement le menu correspondant. Cela évite par exemple de devoir ouvrir des (sous) répertoires pour aller double-cliquer sur le programme. Il y a mieux: avant de sélectionner le menu, on peut sélectionner des icônes, et le programme sera lancé avec ces icônes comme arguments. On peut ainsi cliquer sur un fichier texte et lancer son "viewer" préféré avec le menu, au lieu d'utiliser celui indiqué dans l'outil par défaut de l'icône. Cette première caractéristique de ToolManager correspond à la notion d'appmenuitem.

Deuxième caractéristique: l'icône apparue dans la fenêtre principale est particulière, et ce pour trois raisons. Tout d'abord, si on demande l'information sur cette icône (*menu du Workbench icône/info?*), le Workbench affiche: "information manquante". Ensuite, en double-cliquant sur l'icône, on obtient la fenêtre de ToolManager: c'est une façon supplémentaire d'obtenir la fenêtre, en plus de la "hotkey" du programme et l'option "montrer" du programme Exchange. Enfin, en lâchant l'icône d'un programme sur cette icône, le nom de l'icône lâchée vient s'ajouter dans le menu Tool (*Outils?*) du Workbench: si on ouvre la fenêtre de ToolManager, le nom a également été rajouté dans la liste. Cette deuxième caractéristique de ToolManager correspond à la notion d'appicon: l'icône apparue est une appicon, elle ne correspond à aucun fichier existant.

La troisième notion, l'appwindow, est utilisée par la fenêtre de ToolManager. Le fait de lâcher des icônes sur la fenêtre de ToolManager a le même effet que de les lâcher sur l'icône (*l'appicon, pour être exact*) de ToolManager. La méthode est pratique: il suffit d'aller cliquer sur l'icône du programme à ajouter à la liste et de la lâcher sur la fenêtre de ToolManager, au lieu de devoir rentrer le chemin et le nom associés au programme.

Le fichier *autodoc* de la *workbench.library* donne un autre exemple de programme utilisant une appicon et une appwindow. On peut créer une icône de "spooler" (*gestionnaire de file d'attente*) d'impression et l'ajouter au Workbench comme appicon. Pour imprimer un fichier il suffit alors de le lâcher sur l'appicon. En double-cliquant sur l'appicon, on obtient une fenêtre qui donne l'état de la file d'attente, qui permet de changer les priorités et d'annuler des fichiers en attente, etc... La fenêtre peut aussi être une appwindow, pour ajouter aux possibilités. Comme exemple pratique, le DP PrintManager ouvre une appicon et gère une file d'impression.

Cet exemple un peu détaillé va nous permettre de passer rapidement à la programmation. Les trois fonctions de la *workbench.library* qui nous intéressent s'appellent: *AddAppIconA*, *AddAppMenuItemA*, *AddAppWindowA*. En voici les prototypes en C:

```
struct AppIcon *AddAppIconA(ULONG id, ULONG userdata, char *text,
struct MsgPort *msgport, struct FileLock *lock, struct DiskObject
    *diskobj, struct TagItem *taglist);
struct AppMenuItem *AddAppMenuItemA(ULONG id, ULONG
    userdata, char *text, struct MsgPort
    *msgport, struct TagItem *taglist);
struct AppWindow *AddAppWindowA(ULONG id, ULONG userdata,
struct Window *window, struct MsgPort *msgport, struct TagItem *taglist);
```

## Explication des arguments communs

- "id" est un nombre qui est ignoré par le Workbench, et sert à différencier les différents "appobjets";
- "userdata" est également ignoré par le Workbench; on y met ce qu'on veut, l'adresse d'une structure par exemple;
- "text" donne le nom de l'appicon ou de l'appmenuitem;
- "msgport" est le port de communication par lequel le Workbench nous informera du lâcher d'icône (*appicon/window*) ou de la sélection du menu (*appmenuitem*);
- "taglist" est une liste de tags, qui jusqu'à présent doit être vide.

## Les arguments particuliers

- "lock" est jusqu'à présent inutilisé (NULL);
- "diskobj" pointe vers une structure *DiskObject* (*en gros une icône*), dont on peut soit préciser les champs "à la main" dans le programme, ce qui est un peu compliqué, soit créer une icône avec *IconEdit* et l'appeler avec *GetDiskObject*;
- "window" pointe vers la fenêtre à ajouter.

Chaque fois qu'il y aura une action sur l'appobjet, le Workbench va nous en informer, par le biais du port de communication qu'on spécifie dans la fonction. La notification consiste en un *AppMessage*, qui est une structure *Message* augmentée de plusieurs champs.

```
structure AppMessage (extrait de workbench.h)
struct AppMessage {
struct Message am_Message; /* structure message standard */
WORD am_Type; /* type de message */
ULONG am_UserData; /* réserve à l'application */
ULONG am_ID; /* défini par l'application */
LONG am_NumArgs; /* nombre d'arguments */
struct WBArg *am_ArgList; /* liste des arguments */
WORD am_Version; /* égal à AM_VERSION */
WORD am_Class; /* classe du message */
WORD am_MouseX, am_MouseY; /* position de la souris */
ULONG am_Seconds, am_Micros; /* instant de l'action */
ULONG am_Reserved[8];
};

struct WBArg {
BPTR wa_Lock; /* lock (verrou) du fichier */
BYTE *wa_Name; /* nom du fichier/lock */
};
```

# VOTRE SPECIALISTE Amiga

## 07 26 -janal-

Le spécialiste Amiga  
Drôme - Ardèche  
Receveur Agréé depuis 1988  
SAV - Conseil - Démonstration permanentes  
Centre de Formation CENCOM France Lyon - Valence  
Infographie - Image de Synthèse - Multimedia

A Valence : 54 rue Valentin  
tel : 78 55 43 76  
A Privas : 10 rue du Parc  
tel : 75 64 16 69  
tel : 75 64 45 83

## 18 36 41 PLUME LASER

Toute la gamme AMIGA  
**HELP ASSISTANCE AMIGA**  
Logiciels & Périphériques

Residence de la poste - Rue du 11 Novembre  
18100 VIERZON  
Tél: 48.71.72.22 Fax: 48.71.98.20

## 21 SIMM Computer

44, Rue Verrerie 21000 DIJON  
Tél : 80 71 44 00 - Fax : 80 73 50 81  
Votre Spécialiste AMIGA-PC  
Matériel, Logiciels,  
Extensions, Réparations  
Solutions Multimedia  
VIDI-12 AGA DISPONIBLE !

## 30 Sylvain Soriano Dom Pub

14, rue Louis Delluc  
30900 Nîmes  
- Démo - Slide Show  
- Utilitaire - Music Disc  
Sur Amiga et PC  
Auteurs,  
Contactez  
nous !

## 31 VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA !  
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL  
1988-1992  
30 RUE PHARAON  
31000 TOULOUSE  
TEL : 61.53.36.09

## 31 INFONIX FRANCE

IMPORTATEUR  
CENTRE AGREE  
DISTRIBUTEUR  
VIDEO PRO CENTER  
INFONIX POINT VENTE  
Apple AMIGA, PC  
Tous les logiciels et matériels  
pour Amiga et PC  
42 rue de la République  
42000 SAINT ETIENNE  
TEL : 77 12 12 12  
SAV : 61 40 05 45 FAX : 77 12 12 12

## 34



## 35 MICRO-C

Revendeur agréé  
Centre de maintenance  
Spécialiste vidéo &  
AMIGA  
TEL: 99.63.71.11  
16 Rue Des Fossés  
35000 Rennes

## 46 LES FILMS DU GENIEVRE

■ Organisme de formation déclaré  
Toutes formations  
audiovisuelles sur commande  
■ Spécialistes de la formation sur  
AMIGA Stage d'une semaine  
tous les 2 mois

BELCASTEL 46200 SOUILLAC  
TEL: 65.37.00.71

## 54

22, rue Marechal Joffre  
54200 ECROUVES-TOIT  
Telephones: 83.43.47.54  
Nancy: 83.20.88.08  
Fax: 83.43.15.93  
PRO CENTER  
AMIGA, PC, COMMODORE  
CENTRE DE MAINTENANCE  
PRODUITS CIS  
Infographie, Logo, Images de synthèses  
Multi-Linux, Numéris, Etude, Analyse, Conseil  
Custom, Vidéo, Montage, Production

## 54 TFS Applications Informatique et Vidéo

En Démo: - Carte IV24, G-Lock  
- SCALA MM, Video Director  
- Imagine, ADPRO, DPaint...  
Prestation: Transferts, Montage  
Transcodage-Photo Vidéo  
69, rue de Mareville 54520 - LAXOU  
Tél: 83.27.44.34

## 59 VIDEO FORCE

4, rue Puébla - 59800 LILLE  
Tél: 20.12.94.04 - Fax: 20.12.94.06

Amiga 1200  
à partir de 1990 F

**GARANTI 5 ANS**

Pour toute configuration, nous consulter

## 62 SOFTONE COMPAGNIE

S1  
SPECIALISTE  
VIDEO/AMIGA  
DISTRIBUTEUR DES  
ACTION REPLAY 3  
394, rue de Lille  
62400 BETHUNE  
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

## 69 GELAIN INFORMATIQUE

Le spécialiste AMIGA  
de LYON  
22, avenue de Saxe - 69006 LYON  
Tél: 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79

## 92 L'AMIGA et la VIDEO des PROS DISTRIBUE :

ALADDIN 4D, IMAGINE 3D, SYQUEST  
P MASTER, VIDEOSTAGE, SCENERY ANIM  
FRAME MACHINE, SCALA, ADORAGE, PEXPRO  
LOCATION/VENTE DE GENLOCK & TBC  
SHOW-ROOM sur RV/FORMATION et STAGES  
VANVES Tél (1) 46.48.94.95  
Fax (1) 45.25.71.78

## 75 STORM



Musique Import

## 78 Xidsoft Infographie Conseil Développement

La VPC au juste prix !

5, rue de la Treille  
78730 Saint-Arnoult-en-Yvelines  
tel: (1) 30 88 23 69

## 91 MONTGERON

Centre Cial, La Forêt  
Agrée COMMODORE  
AMIGA 2000/PC COMMODORE  
Tous Logiciels & Périphériques  
S.A.V. sur place  
**PHOTO-FOC**  
69.40.51.69  
91230 MONTGERON

## 92 Acquérir un AMIGA à 1/2 PRIX

C'EST ENFIN POSSIBLE  
**3615 FRANCE MICRO**  
Des milliers d'annonces de particuliers  
AMIGA - A500/600/1200/2000  
A3000/4000 + périphériques  
T'ENDEZ AU: (1) 43 32 41 41

## 95 MAXSYS

Enfin un centre spécialiste AMIGA dans le 95 !  
• Toute la gamme disponible de la C032 au 4000/40.  
• Centre de maintenance agréé  
• distributeur CIS  
• Service de domaine public  
De nombreux produits en démonstration:  
Scala MM300, ADpro, Brilliance...  
Des solutions pour la vidéo et le multimedia  
■ rue de l'hôtel dieu 95300 PONTOISE  
TEL: 30.38.95.00 FAX 30.38.06.09

AmigaNews, Nouvelle adresse, 12 rue Barrière  
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.4725.69



Il peut y avoir trois types de messages, chaque type correspondant à la nature de l'appobjet manipulé: MTYPE\_APPWINDOW, MTYPE\_APPICON, MTYPE\_APPMENUITEM. Les champs UserData et ID sont égaux aux arguments donnés lors de l'appel de la fonction d'initialisation (AddApp..).

La liste des arguments est en fait un tableau, on peut y accéder des deux façons suivantes:

```
for(arg=0; arg<appmsg->am_NumArgs; arg++) /* version tableau */
printf("nom='%s'\n", appmsg->am_ArgList[arg].wa_Name);
argptr=appmsg->am_ArgList;
for (arg=0; arg<amsg->am_NumArgs; arg++) { /* version pointeur */
printf("nom='%s'\n", argptr->wa_Name);
argptr++; /* pointe vers le prochain élément */
}
```

En cas de succès, ces trois fonctions retournent un pointeur sur la structure "appobjet" correspondante, dont on se sert uniquement pour enlever l'appobjet à la fin du programme. En cas d'échec, la fonction retourne NULL. Cela peut arriver quand le Workbench ne tourne pas ou par manque de mémoire. Les trois fonctions qui servent à enlever les appobjets s'appellent (assez logiquement) RemoveAppIcon, RemoveAppMenuItem, RemoveAppWindow. Ce premier exemple ouvre une application sur le Workbench, et affiche le nom des icônes qu'on lâche dessus (une ou plusieurs à la fois). Le nom est tiré du champ wa\_Name du message reçu du Workbench. Il informe également des double-clics sur l'appicon. En fait, ce programme n'affiche que les noms des icônes qui correspondent à des fichiers ou à des appicons; il affiche une chaîne vide si on lâche l'icône d'un disque ou d'un répertoire. Pour obtenir le nom des disques ou des répertoires, il faut exploiter le champ wa\_Lock du message reçu. On peut utiliser la fonction NameFromLock() de la dos.library (WB 2.0 et plus), qui permet d'obtenir le nom et le chemin d'un fichier d'après son "lock".

## Listing 1: AppIcon.c

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h> /* types de variables Amiga */
#include <workbench/workbench.h> /* struct DiskObject and AppIcon */
#include <workbench/startup.h> /* struct WBStartup and WBArg */

#include <clib/icon_protos.h> /* fonctions Icon (DiskObject) */
#include <clib/exec_protos.h> /* message, port, librairie */
#include <clib/wb_protos.h> /* fonctions AppIcon */

extern struct Library *SysBase;
struct Library *IconBase;
struct Library *WorkbenchBase;

struct MsgPort *monport=NULL;
struct AppIcon *appicon=NULL;
struct AppMessage *appmsg=NULL;
struct DiskObject *dobj=NULL;
void CleanExit();
void main(int argc, char **argv)
{
    LONG nbrlacher=0L;
    ULONG x;

    IconBase = OpenLibrary("icon.library",37); /* 37 = WB 2.04 */
    WorkbenchBase=OpenLibrary("workbench.library",37);
    if (!IconBase || !WorkbenchBase) CleanExit(); /* impossible d'ouvrir */
    /* manière simple d'obtenir une image d'icône par défaut */
    /* une vraie application utilisera sa propre image */
    dobj=GetDefDiskObject(WBDISK);
    if (dobj==0) CleanExit();
    dobj->do_Type=NULL; /* car WBAPPICON */
    monport=CreateMsgPort(); /* existe en 2.0 */
    if (!monport) CleanExit(); /* impossible de créer le port */
    /* ajoute l'icône comme appicon */
    appicon=AddAppIcon(0L,0L,"TestAppIcon", monport, NULL, dobj,
        NULL);

    if (!appicon) CleanExit();
    printf("Lâchez des icônes sur l'appicon, ou effectuez un double-clic\n");
    printf("le programme quitte après 5 lâchers\n");
    while(nbrlacher<5) {
        /* boucle principale d'événements, on attend */
        WaitPort(monport); /* les messages de l'appicon */
        /* on prend les messages tant qu'il y en a */

```

```
while(appmsg=(struct AppMessage *)GetMsg(monport)) {
    if(appmsg->am_NumArgs==0L) { /* double-clic */
        printf("l'utilisateur a activé (double-clic) l'appicon\n");
        printf("Une fenêtre d'aide serait bienvenue ici\n");
    }
    else if(appmsg->am_NumArgs>0L) { /* icône(s) lâchée(s) */
        printf("l'utilisateur a lâché %ld icône(s) sur l'appicon\n",
            appmsg->am_NumArgs);
        for(x=0;x<appmsg->am_NumArgs;x++)
            printf("#%ld nom='%s'\n",x+1,appmsg->am_ArgList[x].wa_Name);
        /* on affiche les noms des icônes */
        /* on avertit le WB qu'on a fini avec le message */
        ReplyMsg((struct Message *)appmsg);
    }
    nbrlacher++;
}
printf("fin du programme\n");
CleanExit();
}

void CleanExit() /* sert à sortir proprement ou en cas d'erreur */
{
    if (appicon) RemoveAppIcon(appicon); /* on enlève l'appicon */
    if (monport) {
        /* On efface les messages qui peuvent être arrivés */
        while(appmsg=(struct AppMessage *)GetMsg(monport))
            ReplyMsg((struct Message *)appmsg);
        /* on libère tout proprement */
        DeleteMsgPort(monport);
    }
    if (dobj) FreeDiskObject(dobj);
    if (WorkbenchBase) CloseLibrary(WorkbenchBase);
    if (IconBase) CloseLibrary(IconBase);
}
```

A présent voyons comment utiliser un appmenu et une appwindow. Au lieu d'écrire un programme pour chaque objet, nous allons combiner l'utilisation des deux objets en un seul programme. Il sera sans doute un peu plus compliqué à comprendre, mais sera plus proche de la programmation d'un utilitaire comme ToolManager. Le programme ouvre une fenêtre, la déclare comme appwindow, et ajoute un intitulé "List" au menu "Outils" du Workbench (c'est l'appmenu). On peut prendre une icône (ou plusieurs avec la multi-sélection) et ensuite, soit la lâcher sur l'appwindow, soit sélectionner l'entrée "List" du menu "Outils". Dans les deux cas, les noms des icônes lâchées/sélectionnées seront affichés; dans le cas de l'appmenu, on cherchera le chemin des icônes et on appellera la commande "C:List" avec ces chemins. On aura ainsi le contenu du tiroir où se trouve chaque icône.

## Listing 2: AppMenuWin.c

```
#include <exec/types.h> /* types de variables Amiga */
#include <workbench/workbench.h> /* struct DiskObject and AppIcon */
#include <workbench/startup.h> /* struct WBStartup and WBArg */
#include <dos/dostags.h> /* pour System() */
#include <stdio.h> /* pour printf() */
#include <string.h> /* pour strcpy() */
#include <clib/dos_protos.h> /* pour System() et Open() */
#include <clib/exec_protos.h> /* message, port, librairie */
#include <clib/wb_protos.h> /* fonctions AppObjets */
#include <clib/intuition_protos.h> /* pour OpenWindow() */

extern struct Library *SysBase;
struct Library *WorkbenchBase;
struct Library *IntuitionBase;
struct MsgPort *amport=NULL, *awport=NULL;
/* appmenu et appwindow */

struct AppMenuItem *appitem=NULL;
struct Window *win=NULL;
struct AppWindow *appwin=NULL;
struct AppMessage *amsg;
void CleanExit();
void main(int argc, char **argv)
{
    char nom[120],cmdline[255];
    BPTR file;
    struct WBArg *argptr;
    struct IntuiMessage *imsg;
    ULONG winsig, appwinsig, appmensig, signals;
    BOOL fin = FALSE;
    int i, result;
    IntuitionBase=OpenLibrary("intuition.library",37); /* 37 = WB 2.04 */
    WorkbenchBase=OpenLibrary("workbench.library",37);

```

```

if (!IntuitionBase || !WorkbenchBase) CleanExit(); /* impossible d'ouvrir */
amport=CreateMsgPort(); /* existe en 2.0 */
awport=CreateMsgPort();
if (!amport || !awport) CleanExit(); /* impossible de créer les ports */
/* on ajoute notre appmenuitem */
appitem=AddAppMenuItemA(0L,(ULONG)"C:List", /* ID, UserData */
"List", amport, NULL); /* texte menu, MsgPort, pas de tags */
if (!appitem) CleanExit();
/* on ouvre une fenêtre */
win = OpenWindowTags(NULL, WA_Width, 200, WA_Height, 50,
WA_IDCMP, CLOSEWINDOW, WA_Flags, WINDOWCLOSE
| WINDOWDRAG,
WA_Title, "AppWindow", TAG_DONE);
if (!win) CleanExit();
/* on ajoute notre fenêtre comme appwindow */
appwin = AddAppWindowA(0L, NULL, win, awport, NULL);
if (!appwin) CleanExit();
printf("appmenuitem et appwindow ajoutés\n");
printf("Sélectionnez le menuitem 'List' du menu 'Outils'\n");
printf("ou lâchez des fichiers sur l'appwindow\n");
winsig = 1L << win->UserPort->mp_SigBit;
appwinsig = 1L << awport->mp_SigBit; /* bit de signal du MsgPort */
appmensig = 1L << amport->mp_SigBit;
while (!fin) {
/* on attend les messages IDCMP et les AppMessages */
signals = Wait( winsig | appwinsig | appmensig);
if (signals & winsig) { /* reçu message IDCMP */
while (Imsg=(struct IntuiMessage *)GetMsg(win->UserPort)) {
if (Imsg->Class == CLOSEWINDOW)
fin = TRUE; /* on a cliqué sur le gadget de fermeture */
ReplyMsg((struct Message *)Imsg);
}
}
if (signals & appwinsig) { /* reçu AppMessage de l'appwindow */
while (amsg=(struct AppMessage *)GetMsg(awport)) {
printf("AppWinMsg: Nombre d'args=%ld\n",
amsg->am_NumArgs);
argptr = amsg->am_ArgList;
for (i = 0; i < amsg->am_NumArgs; i++) {
printf(" arg(%ld): Nom='%s'\n", i+1,
argptr->wa_Name);
argptr++;
}
ReplyMsg((struct Message *)amsg);
}
}
if (signals & appmensig) { /* reçu AppMessage de l'appwindow */
while (amsg=(struct AppMessage *)GetMsg(amport)) {
printf("AppMenuMsg: Nombre d'Args=%ld\n",
amsg->am_NumArgs);
strcpy(cmdline, amsg->am_UserData); /* commande = C:List */
argptr = amsg->am_ArgList;
for (i = 0; i < amsg->am_NumArgs; i++) {
/* imprime les noms */
printf(" arg(%ld): Nom='%s'\n", i+1, argptr->wa_Name);
if (argptr->wa_Lock) {
/* prend le chemin complet de l'icône */
NameFromLock(argptr->wa_Lock, nom, 120);
strcat(cmdline, ""); /* insère un blanc et un guillemet */
strcat(cmdline, nom); /* ajoute le chemin */
strcat(cmdline, ""); /* insère un guillemet de fin */
}
argptr++;
}
}
file=Open("CON:0/40/640/150/Exemple AppMenu/auto/close/wait",
MODE_OLDFILE); /* pour la sortie de "List" */
if (file) {
/* on lance "List" avec ses arguments */
result=SystemTags((UBYTE *)cmdline, SYS_Input,file,
SYS_Output,NULL, SYS_Asynch,TRUE, TAG_DONE);
/* si System() asynchrone échoue, on doit fermer file */
if (result == -1) Close(file);
}
ReplyMsg((struct Message *)amsg);
}
}
} /* fin de la boucle */
printf("fin du programme\n");
CleanExit();
}
void CleanExit() /* sert à sortir proprement ou en cas d'erreur */
{

```

```

if (appwin) RemoveAppWindow(appwin); /* on enlève l'appwindow */
if (win) CloseWindow(win); /* on ferme la fenêtre */
if (appitem) RemoveAppMenuItem(appitem); /* on enlève l'appmenuitem */
if (awport) {
/* On efface les messages qui peuvent être arrivés */
while (amsg=(struct AppMessage *)GetMsg(awport))
ReplyMsg((struct Message *)amsg);
/* on libère tout proprement */
DeleteMsgPort(awport);
}
if (amport) { /* idem pour l'autre MsgPort */
/* On efface les messages qui peuvent être arrivés */
while (amsg=(struct AppMessage *)GetMsg(amport))
ReplyMsg((struct Message *)amsg);
/* on libère tout proprement */
DeleteMsgPort(amport);
}
}
if (WorkbenchBase) CloseLibrary(WorkbenchBase);
if (IntuitionBase) CloseLibrary(IntuitionBase);
}

```

Vous avez probablement entendu parler de MyMenu et de ParM, qui permettaient de lancer un programme par un menu du Workbench, avec le système 1.3. Le 2.0 a intégré directement dans sa workbench.library des fonctions appropriées, il n'y a pas besoin de "bricoler" des utilitaires et de patcher les bibliothèques du système. Le DP de *Nico François*, Tools-Daemon, patche par exemple des vecteurs de la intuition.library pour afficher des sous-menus dans le menu "Outils", ce qui n'est pas prévu par le 2.0 (*ni le 3.0*).

Le WB 3.0 a apporté une nouvelle fonction à la workbench.library: WBInfo(lock, name, screen). Elle permet d'obtenir la fenêtre d'information du Workbench sur un fichier quelconque, sans passer par le Workbench et son menu "Icônes/Information...". BrowserII s'en sert en 3.0 et affiche la fenêtre d'information sur son propre écran.

Je conseille à tous ceux qui sont intéressés par la programmation système de se procurer les RKM sous forme de fichiers (appelés RKRM il me semble), dans le domaine public. Il existe aussi le "C Manual", qu'on peut trouver par exemple sur Aminet, répertoire dev/c sous le nom ACM.lha (443 Ko).

## En conclusion

Un des intérêts de l'appicon est également de pouvoir retoucher l'écran du Workbench (*avec ScreenModePrefs*) et de garder l'application dans un coin sous forme d'appicon. L'icônification sous forme de fenêtre, comme le font AZ ou VirusX, ne permet pas de changer la résolution du Workbench, car il demande de fermer les fenêtres non workbench. On doit dans ce cas fermer les programmes correspondants, comme le CLI/Shell par exemple. Avec un DP comme KingCON (*une console avec review buffer et beaucoup de possibilités variées*), on peut garder son Shell sous forme iconifiée, changer le nombre de couleurs et la taille du Workbench, et rouvrir son Shell ensuite.

Voici un exemple de programmes qui utilisent les appicons: ToolManager, BrowserII, Xoper, Excellence, KingCON. IconEdit, livré avec le 2.0, est une appwindow. Excellence ajoute également un appmenu. On peut éditer un fichier en le lâchant sur l'appicon ou en sélectionnant l'entrée "Excellence!" du menu "Outils". Avec BrowserII, le fait de lâcher une icône sur son appicon ouvre le répertoire correspondant à celui de l'icône. En lâchant un fichier sur la fenêtre KingCON, le nom et le chemin du fichier s'inscrivent sur la ligne de commande.

Bref, ces trois fonctions de la workbench.library permettent une ouverture du Workbench vers les applications, en ajoutant certaines possibilités aux programmes. Cependant, on pourrait imaginer par exemple une fonction pour ouvrir directement un répertoire quelconque sur le Workbench. Le WB 3.0 s'avance déjà dans cette direction avec la fonction WBInfo(). Il est à noter que les derniers développements de X-Window (*sur Unix*) et de Windows intègrent des possibilités qui existent déjà depuis le WB 2.0 sur Amiga.

**Olivier Jeannet**

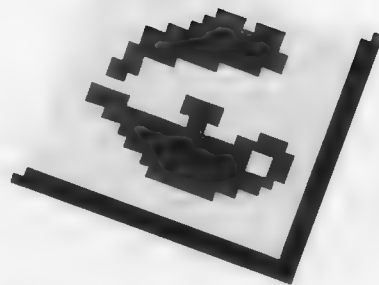
(jeannet@ecole.doc.ihp.fr)

pour le club Amiga Telecom-Paris

(amiga@enst.fr)



# Genies et ProPage



## Numéroter automatiquement plusieurs pages

Lors des deux précédents articles, nous avons vu comment numéroter un document en cliquant sur son nom dans la Liste des Genies de ProPage, et aussi comment dater une lettre. Nous allons voir comment insérer ces modules dans une sorte de super-Genie, qui va grouper ces 3 modules.

Par la suite vous pourrez adapter cette structure à 4,5 ou 10 modules, les grouper, et ainsi raccourcir la liste des Genies, en la ramenant à une dizaine de macro-Genies, vous évitant la fastidieuse consultation et recherche du bon Genie recherché. Meilleure structuration, selon vos besoins, et gain de temps.

### Commande SelectFromList

-choix:ppm\_SelectFromList ("Titre affiché", largeur, hauteur, mode, liste) qui permet de vi-

sualiser une liste dont chaque ligne est séparée par un RC (retour chariot), et de choisir dans cette liste un ou plusieurs items. Si le mode est sur 0, une seule ligne sera retenue et stockée dans choix. Si mode sur 1, plusieurs items seront pris, dont la structure sera LigneA <RC> LigneB <RC>.... La hauteur du requester s'exprime en nombre de lignes de caractères, et la largeur en nombre de caractères. Donc ppm\_SelectFromList ("Titre affiché", 22, 4, 0, liste) signifie que le requester qui affichera la liste aura un titre barre appelé "Titre affiché", 22 caractères de

large et n'affichera que 4 lignes; le mode mis sur 0 fera qu'une seule ligne choisie sera retenue. Nous allons écrire ce-ci: (voir Listing Exemple).

Si vous regardez ce programme, vous voyez qu'on a une chaîne liste, qui s'affiche dans le requester liste. Les textes entre guillemets sont les textes choisis par Select et when. Otherwise nop indique que si aucune des lignes 1 à 4 n'est choisie, il ne fait rien. Cette structure de programme telle qu'elle est vous permet d'insérer dans chaque boucle if types then do un module. Ce qui est très pratique et puissant. Le programme est affiché au Listing n°4.

### Calendrier perpétuel

Pour clore le chapitre de la date, il aurait été intéressant qu'automatiquement, au lieu d'avoir

### LISTING Exemple

```
types=""
cr='0a'x
... ..
/* ----- */
/* départ modules */
/* ----- */
do i= 1 to 20
list= "-----"cr" 1. Dater...à Toulouse le "cr"
      2. Dater le..."cr"
      3. Numéroter Pages"cr"
      4. Quitter" cr"-----"
chosen = ppm_SelectFromList(" Dater & Numéroter ",36,6,0,list)
if chosen="" then exit_msg("Annulé Utilisateur.")

select
when chosen= " 1. Dater...à Toulouse le " then types=1
when chosen= " 2. Dater le..." then types=2
when chosen= " 3. Numéroter Pages" then types=3
when chosen= " 4. Quitter" then exit
otherwise nop
end
if types="" then exit
/* ----- */
/* Dater */
/* ----- */
if types=1|types=2 then do
/* insérer le module Dater */
end
/* ----- */
/* Numéroter Pages */
/* ----- */
if types=3 then do
/* insérer le module Numéroter */
end /* fin types=3 */
end
/*=====*/
end
... ..
/*insérer les dernières lignes du programme (voir 1ère partie)*/
```

### LISTING n°4

```
/* @B9. Dater et Numéroter Pages, Duruflé pour AmigaNews 94*/
call ppm_AutoUpdate(1)
cr="0a"x
signal on error
signal on syntax
```

```
signal on halt
/* ----- */
/* départ modules */
/* ----- */
do i= 1 to 20
list= "-----"cr"1. le 21/03/1994 "cr"2. le lundi 21 mars 1994
      "cr"3. à Toulouse le 20/03/94"cr"4. AmigaNews, le lundi 20
      mars 1994"cr"6. Au choix "cr"5. Numéroter pages"cr"7. Quitter"
chosen = ppm_SelectFromList(" Modèles disponibles ",32,8,0,list)
if chosen = "" then exit
select
when chosen= "1. le 21/03/1994 " then types=1
when chosen= "2. le lundi 21 mars 1994 " then types=2
when chosen= "3. à Toulouse le 20/03/94" then types=3
when chosen= "4. AmigaNews, le lundi 20 mars 1994" then types=4
when chosen= "5. Numéroter pages" then types=5
when chosen= "6. Au choix" then types=6
when chosen= "7. Quitter" then exit
otherwise nop
end
/* ----- */
/* Dater */
/* ----- */
if types=1|types=2|types=3|types=4 then do
ancienne_fonte=ppm_GetFont()
ancien_Style=ppm_GetStyle()
ancienne_taille=ppm_GetSize()
call ppm_AutoUpdate(1)

call ppm_SetFont('(CG)CGTimes')
call ppm_SetSize(13,25)
call ppm_SetStyle('I')
HauteurBoite=2
LargeurBoite=9
Pos_gauche=11
Pos_Haut=4

/*-----algorithme calcul date ----*/
date=ppm_CurrentDate()
Numerojour=left(date,pos('/',date)-1)
NumeroMois=substr(date,pos('/',date)+1,2)
annee=substr(date,lastpos('/',date)+1,5)
mois='janvier février mars avril mai juin juillet août septembre
      octobre novembre décembre'
jour='lundi mardi mercredi jeudi vendredi samedi dimanche'
if (annee/4)~0 then mx='31 28 31 30 31 30 31 31 30 31 30 31'
if (annee/4)=0 then mx='31 29 31 30 31 30 31 31 30 31 30 31'
jourdebut94=5
```

une phrase comme "à Toulouse le 12/04/94" nous avons "à Toulouse le mercredi 12 avril 1994". Jusqu'à maintenant, nous n'avions que la date formulée par ProPage par la commande `pm_CurrentDate` ou "18/07/1991" qui donne 12/04/94 mais pas la journée en fonction du jour. On aborde le problème du calendrier perpétuel: comment avoir le jour en fonction d'une date donnée. Et bien, le petit module en Arexx qui suit va vous permettre d'avoir le jour en fonction de la date, et ceci en français. Vous n'avez plus qu'à insérer dans le module date cette routine, et vous aurez le jour complet. A la place de 12/04/94 vous aurez "mardi 12 avril 1994". Je précise que cette routine peut parfaitement s'intégrer dans d'autres programmes Arexx comme dans FinalCopy et FinalWriter (voir dans listing "algorithme calcul date").

On établit deux listes: celle des jours appelée jour et celle des mois appelée "mois". Les variables JourVrai et NumeroMois indiquent le jour et mois recherchés. NumeroJour, indique la date du jour. Si vous avez `date="12/04/94"` vous aurez `jourvrai=2`, `mois=4`, et `numerojour=12`. Il vous suffira de taper `word(jour,jourvrai)` pour avoir "mardi" et `word(mois,NumeroMois)` pour avoir "Avril", ce qui vous donnera "mardi 12 avril 1994". Ce calendrier démarre à l'année

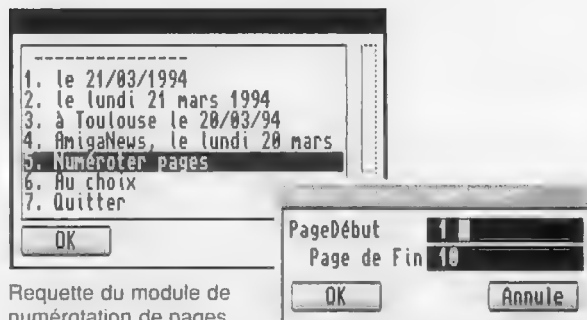
1994, et les années bissextiles sont incluses dans le calcul.

## Conclusion

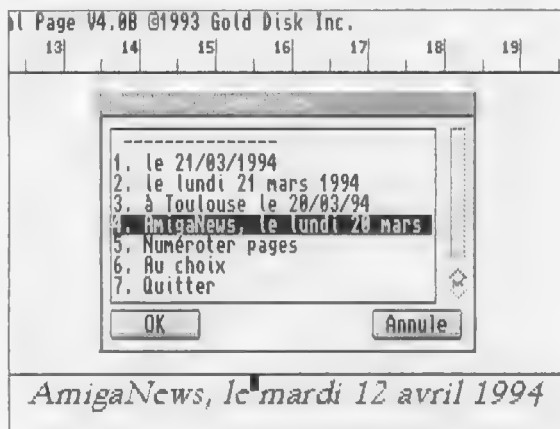
Au cours de ces 3 articles nous avons vu comment créer de petits modules en Arexx selon nos besoins, et comment les étoffer pour les rendre plus confortables, et puis les englober dans un "super-Genie". La taille de ces "super-Genies" ne devrait pas excéder 24-30k.

Il faut savoir que GoldDisk a prévu dans ProPage pour chaque commande au menu ou avec les gadgets une commande Arexx équivalente. Cela veut dire que si vous aimeriez automatiser certaines actions que vous faites répétitivement vous pouvez le faire avec Arexx, vous faisant gagner un temps et une énergie considérable. La première chose consistera à établir une liste des actions que vous avez coutume de faire avec les paramètres utilisés, puis ceci fait, vous chercherez dans la documentation fournie avec ProPage les commandes correspondantes. Et vous essayerez de créer comme nous l'avons indiqué au cours de cette série un module simple pour votre routine. Vous aurez par la suite toute latitude pour l'étoffer.

**Marcel Duruflé**



Requette du module de numérotation de pages.



Requette et résultat du module date

```
do i= 1994 to annee
  if (annee//4)=0 then jourdebut94=jourdebut94+1
  jourdebut94=jourdebut94+1
end
jourdebut94=(jourdebut94//7)

xjour=0
do i=1 to numeromois-1
  xjour=word(mx,i)+xjour
end
xjour=xjour+NumeroJour
JourVrai=(xjour//7 +jourdebut94-1)//7
/*-----fin algorithme date ----*/

newbox= ppm_CreateBox (Pos_gauche, Pos_Haut,
  LargeurBoite,HauteurBoite,0.)
if types=3 then call TextIntoBox(newbox,' à Toulouse,
  le 18/07/1991')
if types=1 then call TextIntoBox(newbox,' le 18/07/1991')
if types=2 then call TextIntoBox(newbox,' le' word
  (jour,jourvrai) NumeroJour word
  (mois,NumeroMois) annee)
if types=4 then call TextIntoBox(newbox,' AmigaNews,
  le' word(jour,jourvrai) NumeroJour
  word(mois,NumeroMois) annee)

call ppm_SetFont(ancienne_fonte)
call ppm_SetSize(ancienne_taille)
call ppm_SetStyle(ancien_Style)
end /* fin types=1,2,3,4 */

/* ----- */
/* Numéroter Pages */
/* ----- */
if types=5 then do
  PageDébut=ppm_DocFirstPage()
  PageFin=ppm_DocLastPage()
  if pageDébut=0 then exit_msg("Il n'y a pas de pages: document vide")

  lignes="PageDébut : " PageDébut cr " Page de Fin: "PageFin
  form=ppm_GetForm("Choix Pages à numéroter: ",15,lignes)
  parse var form Page1 '0a'x Page2
  if form=" then exit_msg()

  do pageCourante= page1 to Page2
    page=ppm_GotoPage(pagecourante)
    ancienne_fonte=ppm_GetFont()
    ancien_Style=ppm_GetStyle()
```

```
ancienne_taille=ppm_GetSize()

call ppm_SetFont('(CG)CGGoudy-OldStl')
call ppm_SetSize(13,25)
call ppm_SetStyle('I')

HauteurBoite=2
LargeurBoite=4
Pos_gauche=12
Pos_Haut=25

newbox=ppm_CreateBox(Pos_gauche,Pos_Haut,LargeurBoite ,
  HauteurBoite,0,"Page "pagecourante)
call TextIntoBox(newbox,' 61')
call ppm_SetFont(ancienne_fonte)
call ppm_SetSize(ancienne_taille)
call ppm_SetStyle(ancien_Style)

end
end /* fin types=5 */
/* ----- */
/* Modèle au choix */
/* ----- */
if types=6 then do
  /* insérez le module que vous voulez */
end
/* ----- */
/* ----- */

halt:
call exit_msg("Utilisateur annule ce Genie!")
error:
syntax:
do
  exit_msg("Echec du Genie à cause de l'erreur: "errortext(cr))
end
/*=====*/

exit_msg: procedure expose units
do
  parse arg message

  if message ~= " then call ppm_Inform(1,message,)
  call ppm_ClearStatus()
  call ppm_AutoUpdate(1)
  exit
end
/*=====*/
```



# Les Pointeurs

**Aujourd'hui, je vais répondre aux questions d'un lecteur anonyme concernant les pointeurs, un sujet qui a dû déjà amener de nombreux programmeurs au bord de la crise de nerf. C'est sans doute l'aspect le plus épineux du C et qui peut rendre le pire des plats de nouilles BASIC beaucoup plus lisible que nos sources C... Nous parlerons aussi des chaînes de caractères qui en sont l'application la plus courante.**

La mémoire d'un ordinateur est composée de cases mémoires qui contiennent chacune un caractère de 8 bits et que l'on appelle OCTET. Chaque octet est identifié par une adresse. Comme l'ordinateur a besoin de stocker des informations de plus de 256 valeurs différentes ( $2^8 = 256$ ), il regroupe ces octets en MOTs de 16 bits ou en MOTs LONG de 32 bits, voire plus...

Un pointeur est une variable qui contient l'adresse d'un objet en mémoire. Cette objet est défini par son type (*caractère (octet), mot, mot long ou structure diverse...*). Notez au passage que tous les types les plus courants sont définis dans le fichier `<exec/types.h>` des includes systèmes.

Pour définir une variable, nous utilisons la syntaxe suivante :

```
<type> <nom>
```

ce qui donne pour un entier:

```
int var_entiere;
```

pour un pointeur, on rajoute une étoile derrière le type :

```
int * pointeur_sur_entier;
```

Prenons un exemple simple en BASIC (*pour les heureux possesseur d'un Sharp PC-1350, ce POKE sympathique vous permettra d'afficher les caractères japonais katanas...*):

```
10 A=&6F16
20 POKE A,PEEK A OR 128
```

On le traduirait en C par:

```
#include <exec/types.h>
// définitions d' UBYTE
void main( void ){
    UBYTE *a = 0x6F16;
    *a = *a | 128;
    printf("a = %x\n",a);
}
```

Aïe, aïe, aï, j'y comprends rien! Mais si, la première ligne ne pose pas de problème: on définit 'a' comme un pointeur sur un Octet non signé (UBYTE) et prend la valeur 6F16 hexa comme nous le prouve le printf final. La suite est plus problématique: l'étoile devant le nom du pointeur indique que nous travaillons sur la case mémoire pointée (*nous modifions le contenu de 6F16 en l'occurrence*). Supprimez les étoiles: Cette fois nous modifions 'a' (le printf) affiche 6F96).

Le dernier opérateur spécifique aux pointeur est le '&'. Il retourne l'adresse de son opérande. Ainsi:

```
printf("Adresse de a = %x\n", &a) ; affichera... l'adresse de a.
```

Petit probleme:

```
void main( void ){
    int b=0; // b est un entier & vaut 0
    int *a = &b; // a contient l'adresse de b
    *a = 3;
    printf("b= %d\n",b);
}
```

Quelle est la valeur de b affichée par le printf()?

Voyons, voyons, 'a' contient l'adresse de 'b', donc le `"*a = 3"` qui

affecte 3 à la 'case mémoire' pointée par 'a' donc... ON MODIFIE b.

Résultat: b = 3.

Après ce petit préambule concernant les pointeurs et avant d'attaquer des utilisations plus... violentes, il est temps de répondre à notre lecteur.

## 1> Quel différence y a-t-il en mémoire entre 'C' et "C"?

La première forme est une valeur qui correspond au caractère C dans la table ASCII. C'est donc un entier dont la valeur est 67. Dans la seconde forme, nous déclarons une chaîne CONSTANTE composée de deux caractères: 67 ('C') et 0 qui indique la fin de la chaîne.

Une chaîne de caractères n'est en fait qu'un tableau où sont stockés les caractères qui la composent. Ainsi, si chaîne contient "Salut", nous avons chaîne[0]='S', chaîne[1]='a',... chaîne[4]='t', chaîne[5]=0. C'est le 0 qui indique que la chaîne est finie. L'oublier provoquera le réveil de notre ami le GURU...

ATTENTION: Ceci ne concerne pas certaines fonctions de la DOS.library qui a été écrite en BCPL et où les chaînes ont un autre format.

Comme pour tout type de tableau, donner simplement le nom de la chaîne est équivalent à indiquer l'adresse de base du tableau, donc si

```
char x[256]; // défini un tableau de 256 caractères
```

on a

```
x == &x[0];
```

Par réciprocity,

```
char *x = "Salut"; // défini x comme un pointeur sur
// de caractère et qui pointe sur la
// chaîne 'Salut'.
```

on a aussi:

```
x[0] == 'S'; x[1] == 'a';...
```

ATTENTION: dans ce dernier cas, x pointe sur une chaîne CONSTANTE, QUI NE DOIT DONC PAS ETRE MODIFIEE SOUS PEINE DE PLANTAGE. Ici, le compilateur a réservé 6 octets pour stocker la chaîne ('S'+'a'+...+'t'+0). Si l'on tente de rajouter un point d'exclamation par

```
strcpy(x, "!");
```

notre chaîne a maintenant une longueur de 7 octets et écrase donc l'octet qui la suit. Voici le contenu de la mémoire :

adresse	original	après le strcpy()
x + 0000	S	S
x + 0001	a	a
...	...	...
x + 0004	t	t
x + 0005	0	!
x + 0006	???	0

??? est une donnée qui ne nous appartient pas. Elle est écrasée par le nouveau 0. D'autre part, comme vous avez dû le remarquer, fournir directement une chaîne est équivalent à donner son adresse.

Ainsi lors d'un

```
puts("Bonjours");
```

la fonction ne reçoit pas en paramètre 'B'+ 'o'+... mais le pointeur sur le début de la chaîne c'est à dire 'B'.

## 2> Quelle différence entre char \*chaîne[256] et char chaîne[256]?

Une très grosse différence: dans le premier cas, nous déclarons un tableau de 256 pointeurs (sur des caractères) alors que dans le second nous déclarons un tableau de 256 caractères qui pourra contenir une chaîne (strcpy(chaîne,"salut")). La première forme permet de créer des tableaux de chaînes constantes:

```
#define LANG 0
// 0 pour le français, 1 pour l'anglais, 2 pour l'allemand
void main(void){
    char msg_salut[] = { "Bonjours", "Hello", "Guten tag" };
    // Le compilateur calculera lui-même qu'il
    // faut 3 éléments dans ce tableau
    puts(msg_salut[LANG]);
}
```

### 3> Sur char chaine[256]; quelles sont les incidences de :

a) strcat(chaine,"C");?

Comme je l'ai dit plus haut, ajoute le caractère C à la chaîne. La partie à ajouter peut faire plusieurs caractères (strcat(chaine,"machin");). Evidemment, il faut que les chaînes se terminent par un 0 sinon on risque le plantage.

b) chaine[lgr++] = 'C';

Je rappelle que chaine est un tableau de caractères dont lgr est ici l'indice. La réponse dépend essentiellement de la valeur de lgr. chaine[lgr] prend la valeur 67 ('C'). Exemples:

```
void ajtear( char *chaine, char car ){
/* Ajoute un caractère à la chaîne.*/
int lgr = strlen(chaine); // recherche de la fin de la chaîne
chaine[lgr++] = car; // On ajoute le caractère
chaine[lgr] = 0; // On n'oublie pas de finir la chaîne !
}
void remplacear( char *chaine, char orj, char nouveau ){
/* Remplace un caractère par un autre dans une chaîne */
char x = chaine; // x pointe sur le début de la chaîne
do {
    if(*x == orj) // x pointe sur un caractère à changer?
        *x = nouveau; // Oui, on change
    x++;
} while(*x); // Encore?
}
```

### 4> Quelle différence y a-t-il entre &chain[idx] et chain[idx]?

(L'auteur de cette lettre donne un exemple avec un affichage utilisant la fonction Text(), mais le résultat est identique avec un simple puts()). Aïe, aïe, aïe, le GURU n'est pas loin!

Explication: je rappelle que chain[idx] renvoie un caractère, c'est à dire un entier codé sur 8 bits pouvant donc prendre des valeurs de 0 à 255. On essaie donc d'afficher une chaîne qui se trouverait à une adresse comprise entre 0 et 255. Cette zone mémoire est réservée par le système pour les vecteurs des exceptions, des traps, des interruptions,... Résultat: on affiche des caractères bidons. Si on essaie de modifier cette chaîne, c'est le plantage rapidement.

Dans le second cas, ça marche sans problème... si idx a une valeur correcte comprise entre 0 et la taille du tableau.

```
char *ch="Salut tout le monde";
puts(&ch[6]);
```

affichera 'tout le monde' car le &ch[6] permet de sauter les six premiers caractères de la chaîne.

### 5> Un texte a été affiché grâce à la fonction Text().

Pourquoi n'est-il pas effacé correctement simplement en Text()ant le même texte avec la couleur 0? Je ne peut pas vous aider et il doit y avoir une erreur ailleurs car cette méthode fonctionne très bien, le problème provient soit de votre version du KickStart (*peu probable*), soit d'une erreur ailleurs dans le source. De toute façon, la graphic.library contient des fonctions plus rapides pour effacer une portion d'une fenêtre comme RectFill(). Petite remarque IMPORTANTE: n'oubliez pas d'indiquer votre compilateur, votre machine (*Microprocesseur*), les versions du KickStart et du WB lorsque vous avez des problèmes avec les fonctions du système.

### 6> problème avec la version Freeware de Dice du code suivant:

```
...
msg = (struct IntuiMessage *) GetMsg(win->UserPort);
if(msg){
    class = msg->Class;
    code = msg->Code;
    ReplyMsg(msg);
}
```

Ca marche quelques secondes puis des parasites apparaissent à l'écran, suivie d'une méditation du GURU (*généralement sur l'input.device*). Les problèmes disparaissent si je teste directement msg sans faire de copies! Problème de cette vieille version de DICE?

Réponse: je ne pense pas que ce soit causé par Dice car j'ai utilisé cette méthode souvent avec la version Freeware sans aucun problème. Le fait que les plantages disparaissent après une modification n'est pas

une preuve que le code est correct car les compilateurs organisent leurs données différemment suivant le code qu'on leur fournit. D'autres part, les symptômes indiqueraient un problème de pointeur fou (*pointeur non initialisé, adresse foireuse,... ou chaîne plus grande que la mémoire qui lui est réservée et qui détruit un pointeur !*). Ici non plus, je ne peu rien faire sans le reste du listing !

Pour conclure avec les pointeurs, il n'y a qu'une solution pour éviter beaucoup de désagréments: prototyper, prototyper, prototyper! Ainsi, face à un:

```
char *msg="Bonjours";
```

```
...
Text(RP,msg[4],1);
...
```

n'importe quel compilateur devrait crier un "int-ptr conversion" indiquant que Text() demande un char \* et que vous lui fournissez simplement un char. Tous les prototypes de fonctions systèmes se trouvent dans le répertoire clib des includes commodore. (*#include <clib/graphics\_protos.h>*). Un bon programme doit se compiler sans un seul warning! Le C traite les chaînes de caractères comme le ferait un langage de bas niveau. Il faut donc faire très attention à ne pas modifier les constantes, à ne pas dépasser les limites des tableaux. C'est le seul point où le Basic et le Pascal sont supérieurs au C!

Attention aussi aux erreurs du genre:

```
char mpasse[256];
puts("Entrez le mot de passe :");
scanf("%s",mpasse);
if( mpasse == "salut" )
    puts("Mot de passe correcte");
```

Ce programme ne peut pas marcher car nous ne testons pas si le contenu de mpasse est "salut" mais si mpasse pointe sur l'adresse de la chaîne, ce qui est évidemment toujours faux (*il pointe sur son propre tableau de 256 caractères*).

Comme promis, passons à des applications plus violentes mettant en scène des pointeurs: les pointeurs associés aux structures. C'est le point le plus complexe du langage mais aussi ce qui fait sa force et c'est très utilisé sur notre machine. En effet, sur les machines 8 bits, toutes les adresses systèmes sont absolues car il n'y a généralement qu'un seul programme en mémoire, sans multitâche. Ainsi on sait que sur un Sharp 1350, &6f01.02 contient l'adresse de début de la mémoire BASIC. Sur Amiga, ce n'est plus possible: la mémoire n'est qu'une ressource comme une autre qui doit être partagée entre toutes les tâches. En plus, les structures systèmes évoluent à chaque version du KickStart. Rien n'est figé en mémoire, TOUT EST RELATIF et utilise donc intensément les pointeurs...

Prenons l'exemple de la graphic.library. Nous l'ouvrons par un GfxBase = (struct GfxBase \*)OpenLibrary(GRAPHICSNAME, 36L);

ce qui nous fournit un pointeur sur une structure contenant les informations sur la librairie, définie dans graphics/gfxbase.h et qui commence comme suit:

```
struct GfxBase
{
    struct Library LibNode;
    struct View *ActiView;
    ...
}
```

Le premier champ est une structure library alors que le second est un pointeur sur une structure View. Le problème pour quelqu'un qui n'est pas habitué à jongler avec ces structures est de savoir si l'on doit utiliser le point (.) ou la flèche (->) pour accéder à un champ. Pour faire ce choix, il faut déterminer si le parent du champ est un pointeur ou non. Ainsi, nous voulons connaître la version de la librairie, il faut faire:

GfxBase->LibNode.lib\_Version.

GfxBase est un pointeur donc la flèche est nécessaire pour accéder à LibNode. Par contre, c'est le point qui sépare lib\_Version de LibNode car le parent, lib\_Version, n'est pas un pointeur mais une structure. Petit exercice pour voir si vous avez tout compris: comment connaître le mode de l'écran actif (*champ Mode de l'ActiView*)?

Dans un prochain article, je parlerais des outils de débogage à notre disposition comme MungWall ou enforcer qui permettent de localiser pas mal de bugs décrit dans cet article. A la prochaine!

**Laurent Faillie**



# ASM

## La workbench.library

**Le workbench a fait beaucoup de progrès depuis l'avènement des systèmes 2.x et 3.x. Outre les (nombreux) bugs corrigés, il existe maintenant un moyen tout à fait légal d'utiliser les capacités du workbench.**

La workbench.library vous permettra d'ajouter des AppIcons, des AppMenuItems et AppWindows à volonté, discipline dans laquelle l'excellent ToolManager s'est rendu maître. A réserver aux kickstarts 2.0 et plus.

## Présentation des App-objets

Le préfixe "App" signifie ici "application". Une AppIcon est ainsi une icône qui se comporte exactement comme une icône normale (*qui peut être déplacée et cliquée*) mais qui n'est pas associée à un fichier, mais à un programme actuellement résident. Petite différence toutefois: le menu Information... ne marche pas sur les AppIcons. De la même façon, les AppMenuItems sont les menus du menu "Outils" du workbench. Il n'est pour l'instant pas possible d'y associer des sous-menus (*c'est dommage, ce sera peut-être pour la version 41...*).

Les AppWindows sont (*à peine*) plus difficiles à mettre en oeuvre: il faut d'abord ouvrir une fenêtre Intuition grâce à OpenWindow [TagList]() et la déclarer auprès de la workbench.library.

## Mais quel intérêt?

Eh bien grâce à ces AppIcons, AppMenus et AppWindows, vous avez un

moyen de communication avec le Workbench! Le Workbench enverra un message à l'application qui a déclaré un objet lorsqu'un événement concernant l'objet en question surviendra. Pour une AppIcon, cela signifie qu'on lui a déposé une autre icône dessus, ou qu'elle a subi un double-click; un AppMenu se manifeste lorsqu'il a été choisi dans le menu Tools, et une AppWindow signalera qu'on a déplacé une icône dans la fenêtre (*un peu à la manière des fenêtres " tiroirs " du Workbench*).

## Communication avec le workbench

Le Workbench est une tâche (*ou plutôt un processus*). La communication avec lui passe donc, on peut s'en douter, par l'échange de messages. Il faut donc créer un port message, tout-à-fait standard, qui recevra les messages du Workbench (*ce qui peut se faire par CreateMsgPort() d'exec.library*). Le Workbench emploie des messages étendus, connus sous le nom d'AppMessage, définie en C par:

```
struct AppMessage {
    struct Message am_Message; /* structure message pour Exec */
    WORD am_Type; /* type de message */
    ULONG am_UserData;
    ULONG am_ID;
    LONG am_NumArgs; /* nombre d'arguments */
    struct WBArg *am_ArgList; /* liste d'arguments */
    WORD am_Version;
    WORD am_Class; /* inutilisé apparemment */
    WORD am_MouseX; /* coordonnées de la souris */
    WORD am_MouseY;
    ULONG am_Seconds; /* heure de l'événement */
    ULONG am_Micros;
    ULONG am_Reserved[8];
};
```

Cette structure est bien sûr utilisable en assembleur, mais le C est un peu plus concis pour la description. Comme on peut le voir ci-dessus, le système utilisé par le workbench pour passer ses arguments est le même que celui du message WBStartup: **am\_ArgList** pointe sur un tableau de structures WBArg (*qui contiennent Lock sur le directory et nom des objets sélectionnés*) et **am\_NumArgs** contient le nombre de ces arguments. Deux champs sont à notre entière disposition: **am\_ID** et **am\_UserData** contiendront les valeurs données en paramètres aux fonctions AddAppXXXX(). Voyons maintenant le contenu des messages reçus.

- **Cas d'une AppIcon:** si celle-ci est "double-cliquée", alors

```
include exec/exec.i
include exec/execbase.i
include exec/exec_lib.i
include dos/dos.i
include dos/dos_lib.i
include workbench/workbench.i
include workbench/icon_lib.i
include workbench/wb_lib.i

move.l 4.w,a6 ; CLI uniquement!
lea DOS.Name(pc),a1
moveq #37,d0 ; Kickstart 2.04+
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,DOSBase
beq exif
lea Workbench.Name(pc),a1
moveq #37,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,WorkbenchBase
beq NoWBLib
lea Icon.Name(pc),a1
moveq #37,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,IconBase
beq NoIconLib

jsr _LVOCreatMsgPort(a6) ; création d'un port
move.l d0,Icon.Port
beq NoPort
move.l IconBase(pc),a6
moveq #WBTOOL,d0 ; on réclame l'icône
jsr _LVODefDiskObject(a6) ; par défaut
move.l d0,Icon.DiskObject
beq NoDiskOb
move.l _WorkbenchBase(pc),a6
```

```
moveq #0,d0 ; on n'utilise pas ID et UserData
move.l d0,d1
lea Icon.Titre(pc),a0
move.l Icon.Port(pc),a1
move.l d0,a2
move.l Icon.DiskObject(pc),a3
move.l d0,a4
jsr _LVOAddAppIconA(a6)
move.l d0,Icon.AppIcon
beq.s NoAppIcon
move.l Icon.Port(pc),a4
move.l 4.w,a6
```

Attente move.l a4,a0 ; on attend le prochain message  
jsr \_LVOWaitPort(a6) ; du WB

Boucle move.l a4,a0  
jsr \_LVOMsg(a6)  
move.l d0,a5  
tst.l d0  
beq.s Attente  
move.l am\_ArgList(a5),a3 ; liste des icônes  
move.l am\_NumArgs(a5),d5 ; leur nombre  
subq.l #1,d5 ; 0 icônes => double-click => fin  
btl.s Quitte

FichierSuivant bsr.s LitFichier ; sinon on lit tous les fichiers  
addq.l #wa\_SIZEOF,a3 ; un par un  
dbra d5,FichierSuivant  
move.l a5,a1 ; ne pas oublier de répondre  
jsr \_LVOREplyMsg(a6) ; au Workbench  
bra.s Boucle

Quitte move.l a5,a1  
jsr \_LVOREplyMsg(a6)  
VidePort

am\_NumArgs vaut 0. Si on y a déposé une ou plusieurs icônes (grâce à la multi-sélection), am\_ArgList est la liste des structures WBArg correspondantes, et le type du message est MTYPE\_APPICON. Pour l'instant, il est impossible de déposer l'AppIcon elle-même sur une autre icône, ou d'utiliser la multi-sélection avec des AppIcons (en shift-cliquant une AppIcon). Sélectionner une AppIcon et choisir le menu "Ouvrir" est équivalent à un double-click.

● **Cas d'un AppMenu:** am\_ArgList est la liste des icônes qui étaient sélectionnées au moment où l'utilisateur a choisi le menu. am\_NumArgs est leur nombre, 0 si aucune icône n'était sélectionnée, le type du message est MTYPE\_APPMENUITEM.

● **Cas d'une AppWindow:** la liste des icônes qui ont été déposées dans la fenêtre est contenue dans am\_ArgList. Ici, il y a toujours au moins un argument. Le champ am\_Type vaudra alors MTYPE\_APPWINDOW.

## Gérer de nouveaux App-Objets

Tout se fait par l'intermédiaire de la workbench.library. Une condition supplémentaire va de soi: le workbench doit avoir été lancé (ce qui est normalement fait par la commande LoadWB dans la startup-sequence). Voyons d'abord les AppIcons.

Il faut d'abord initialiser une structure DiskObject (reportez-vous à AmigaNews N°69 pour plus d'informations sur cette structure). Le meilleur moyen d'en avoir une à sa disposition est de charger l'icône du programme grâce à GetDiskObject() de l'icon.library, ou d'en créer une en passant 0 en paramètre à cette fonction. Seuls les champs suivants sont pris en compte:

● **do\_Gadget:** gg\_Width, gg\_Height, gg\_Flags (contient 0 ou GFLG\_GADGHIMAGE si l'icône a deux images), gg\_GadgetRender (image non sélectionnée), gg\_SelectRender (image sélectionnée si elle existe).

● **do\_CurrentX et do\_CurrentY:** NO\_ICON\_POSITION est conseillé, mais d'autres valeurs sont possibles. On utilise ensuite la fonction AddAppIcon() de la workbench.library. Les valeurs passées en D0 et D1 sont ignorées par la workbench.library, on les retrouve telles quelles respectivement dans les champs am\_ID et am\_UserData des structures AppMessages futures. En A0, la fonction prend un pointeur sur la chaîne de caractères qui sera affichée sous l'icône; A1 pointe sur le MsgPort qui sera utilisé pour communiquer avec le Workbench; A2 doit être à 0, A3 pointe sur la structure DiskObject précédemment initialisée, et A4 pointe sur une liste de tags. Aucun tag n'est défini pour l'instant, on peut mettre A4 à 0. En retour D0 contient un pointeur sur une structure AppIcon, ou 0 si la fonction a échoué. Cette valeur n'a qu'une signification booléenne pour nous.

● **Pour retirer une AppIcon,** c'est plus simple: on utilise la fonction RemoveAppIcon() à laquelle on passe en A0 la valeur renvoyée par AddAppIcon(), et on libère la structure DiskObject si nécessaire.

● **En ce qui concerne les AppMenus,** moins d'initialisations sont nécessaires, on peut directement utiliser la fonction AddAppMenuItem() avec les paramètres suivants: D0 et D1 contiennent les valeurs respectives de am\_ID et am\_UserData des AppMessages à venir, A0 pointe sur le texte qui apparaîtra dans le menu, A1 pointe sur le MsgPort pour la communication avec le Workbench, A2 sur une liste de tags (aucun tag n'est défini pour l'instant). En retour, D0 pointe sur une structure AppMenuItem (privée, tout comme les structures AppIcon et AppWindow), ou vaut 0 si une erreur est survenue.

● **Pour retirer un AppMenu,** on utilise naturellement RemoveAppMenuItem(), qui prend en A0 la valeur renvoyée par AddAppMenuItem().

● **Pour les AppWindows,** on passe les mêmes paramètres à AddAppWindow() qu'à AddAppMenuItem(), sauf pour le texte (en A0), qui est remplacé par un pointeur sur une fenêtre Intuition (structure Window) déjà ouverte. La fenêtre du CLI (si elle n'est pas en mode AUTO) est un exemple tout-à-fait acceptable (encore faut-il savoir récupérer un pointeur sur cette fenêtre de façon "propre", en dialoguant avec le processus de console). En retour on obtient un pointeur sur une structure AppWindow, on en a l'habitude. Naturellement, la fenêtre ne doit pas se fermer avant d'avoir été retirée de la liste des AppWindows du Workbench, grâce à la fonction RemoveAppWindow(), qui prend en paramètre le pointeur sur la structure AppWindow obtenu précédemment.

## Un exemple

Le programme d'exemple que je vous propose est un lecteur de fichiers (très) rudimentaire (512 octets, qui dit mieux?). Il ne peut être utilisé qu'à partir du CLI, pour pouvoir bénéficier de la console du CLI. Il affiche une AppIcon sur l'écran du workbench et affiche tous les fichiers dont les icônes y sont déposées dans la fenêtre du CLI. Pour quitter le programme, un double-click sur l'icône fait l'affaire. L'AppIcon est l'icône par défaut, libre à vous d'améliorer le programme en choisissant une icône plus belle, en gérant le démarrage à partir du Workbench (il faudra dans ce cas ouvrir une console). Vous pourriez aussi par exemple envoyer toutes les données vers l'imprimante (device PRT:) et ajouter un SegList-split (voir AmigaNews N°68) pour avoir un petit spooler d'imprimante...

Frédéric Delacroix

```
move.l a4,a0 ; on vide le port au cas où le WB
jsr _LVGetMsg(a6) ; aurait eule temps d'envoyer des
move.l d0,a1 ; messages supplémentaires
tst.l d0
beq.s Fin
jsr _LVReplyMsg(a6)
bra.s VidePort
```

```
Fin move.l Icon.AppIcon(pc),a0 ; on ferme tout en sens
move.l _WorkbenchBase(pc),a6 ; inverse de l'ouverture
jsr _LVORemoveAppIcon(a6) ; c'est plus sûr
```

```
NoAppIcon move.l Icon.DiskObject(pc),a0
move.l _IconBase(pc),a6
jsr _LVORemoveDiskObject(a6)
```

```
NoDiskOb move.l Icon.Port(pc),a0
move.l 4,w,a6
jsr _LVDeleteMsgPort(a6)
```

```
NoPort move.l _IconBase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
```

```
NoIconLib move.l _WorkbenchBase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
```

```
NoWBLib move.l _DOSBase(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
exit moveq #0,d0
rts
```

```
LitFichier ; LitFichier(WBArg)(A3)
movem.l d5-d7/a6,-(sp)
move.l _DOSBase(pc),a6
jsr _LVOROutput(a6) ; canal de sortie (fenetre du CLI)
move.l d0,d7
move.l wa_Lock(a3),d1 ; On se met dans le bon tiroir
```

```
jsr _LVOCurDir(a6)
move.l d0,d6
move.l wa_Name(a3),d1
move.l #MODE_OLDFILE,d2
jsr _LVOROpen(a6) ; on ouvre le fichier
move.l d0,d5
beq.s .NoFile
```

```
.LitChar move.l d5,d1 ; on copie caractère par caractère
jsr _LVORGetC(a6)
```

```
cmp.l #-1,d0
beq.s .Fin
move.l d7,d1
move.l d0,d2
jsr _LVORPutC(a6)
bra.s .LitChar
```

```
.Fin move.l d5,d1
jsr _LVORClose(a6)
```

```
.NoFile move.l d6,d1
jsr _LVOCurDir(a6)
movem.l (sp)+,d5-d7/a6
rts
```

```
_DOSBase dc.l 0
_WorkbenchBase dc.l 0
_IconBase dc.l 0
Icon.Port dc.l 0
Icon.DiskObject dc.l 0
Icon.AppIcon dc.l 0
```

```
DOS.Name dc.b 'dos.library',0
Workbench.Name dc.b 'workbench.library',0
Icon.Name dc.b 'icon.library',0
Icon.Titre dc.b 'Lecteur',0
```



# Run PAL

Première partie

**A l'heure où le nombre de possesseurs de moniteurs multisync s'accroît du fait de prix un peu plus abordables et surtout de la possibilité de connecter un moniteur VGA aux Amiga AA, il devenait assez urgent de faire le point sur les problèmes que posent certains programmes ne faisant bon ménage qu'avec le PAL. Une fois de plus, Amiga-News vous apporte les réponses et les solutions sur un plateau!**

## Incompatibilité

Ceux qui possèdent un multisync savent depuis le début de quoi je parle; pour les autres, sachez que la majorité des programmes qui commutent eux-mêmes sur des copperlists personnelles ne fonctionnent pas si la fréquence de balayage système à ce moment là est autre chose que du 15KHz (PAL). De plus contrairement à ce qu'on pourrait croire, cela ne se limite pas seulement aux jeux et aux démos: essayez de lancer par exemple ProTracker, qui est soi-disant 100% compatible A1200, depuis un Workbench en DoublePAL, bonjour les dégâts!

Tous ces problèmes n'en sont en fait qu'un seul et même: les copperlists non synchronisées. En effet, selon la fréquence de balayage le nombre de lignes adressables par le Copper varie, et à cela viennent se greffer d'autres problèmes de synchronisation horizontale et de dilatation de pixels.

## Les solutions

Comme souvent, il n'y a pas de solution unique, mais diverses possibilités, plus ou moins compliquées.

- La première, très simple, consisterait à demander explicitement à l'utilisateur de commuter manuellement en PAL dans les préférences et de relancer le programme ensuite: facile à réaliser mais franchement pas très convivial...

- La seconde, qui viendrait certainement à l'esprit des aficionados du hardware serait de bidouiller la copperlist pour que tout rentre dans l'ordre: à ceux-là je dis stop! Vu le nombre de registres qui touchent de près ou de loin au balayage vidéo et le peu de documentation disponible sur le sujet, ça tient vraiment de l'exploit, voire de la mission impossible si en plus on veut sortir de notre programme sans bobos en rétablissant exactement l'état du système tel qu'il était auparavant; une autre raison de ne pas trop bidouiller à ce niveau là, est qu'il serait dangereux, d'après Commodore (*écrit en toutes lettres dans les RKM*), pour la survie de votre moniteur multisync d'aller écrire des valeurs hasardeuses dans ces mêmes registres; vu le prix d'un multisync haut de gamme, il me semble sage d'abandonner cette possibilité.

- La troisième, qui est à mon avis la bonne, consiste, comme souvent pour de ce genre de problème épineux, à utiliser le système, pas trop, juste ce qu'il faut pour assurer la fiabilité et la pérennité de notre

**\*\* Routines de commutation de fréquences de balayage**

**\*\* Par Lionel GUILLANG pour Amiga-News**

**\* Insérez les lignes suivantes au début de votre source**

```
incdir 'DEV:IncludeH/'
include exec/exec.lib.i
include intuition/intuition.lib.i
include intuition/intuition.i
include graphics/graphics.lib.i
include graphics/displayinfo.i
```

```
CALL macro
jsr _LVO1(a6)
endm
```

**\* Insérez les lignes suivantes dans un segment de code AVANT**

**\* de couper le multi-tâche, de récupérer le pointeur sur la (les)**

**\* copperlist(s) système, et de commuter sur votre copperlist**

```
jsr Switch_PAL
beq switch_error ; la commutation a échoué
```

switch\_ok

**\* déroulement normal du programme**

switch\_error

**\* A vous de décider si le programme doit être arrêté ou non !**

**\* Insérez la ligne suivante APRES avoir rétabli le multi-tâche et**

**\* recommuté sur la (les) copperlist(s) système**

```
jsr Switch_Old
```

**\* Insérez les routines suivantes quelque part dans un segment**

**\* de code D0/D1/A0/A1 scratch autres registres préservés**

Switch\_PAL

```
move.l a6,-(a7)
move.l $4.w,a6
lea gfxname,a1
moveq #37,d0 ; système 2.04
CALL OpenLibrary
move.l d0,GfxBase
beq.s .done ; ancien système, on ne fait rien
lea intname,a1
moveq #37,d0 ; système 2.04
CALL OpenLibrary
move.l d0,IntBase
```

**\* teste la fréquence actuelle**

```
move.l d0,a0
move.l ib_FirstScreen(a0),a0 ; écran actif
lea sc_ViewPort(a0),a0
move.l GfxBase,a6
CALL GetVPMODEID
```

```
cmp.l #PAL_MONITOR_ID,d0 ; écran PAL ?
bne.s .switch ; non
moveq #-1,d0 ; oui, pas besoin
bra.s .done ; de commuter
```

```
.switch move.l IntBase,a6
lea Screen_Defs,a0
lea Screen_Tags,a1
CALL OpenScreenTagList
move.l d0,FakeScreen
```

```
.done move.l (a7)+,a6
rts
```

Switch\_Old

```
move.l a6,-(a7)
```

```
move.l IntBase,d0
beq.s .done ; ancien système
```

```
move.l d0,a6
move.l FakeScreen,d0 ; écran bidon
beq.s .closed ; pas ouvert
```

```
move.l d0,a0
CALL CloseScreen
```

```
.closed move.l a6,a1
move.l $4.w,a6
CALL CloseLibrary ; Intuition
```

```
move.l GfxBase,a1
CALL CloseLibrary
```

```
.done move.l (a7)+,a6
rts
```

**\* Insérez les lignes suivantes dans un segment de data**

```
Screen_Defs dc.w 0,0,320,11,1
dc.b 0,0
dc.w 2,SCREENQUIET
dc.b 4,0
```

```
Screen_Tags dc.l SA_DisplayID,PAL_MONITOR_ID
dc.l TAG_DONE,0
```

```
IntBase dc.l 0
```

```
GfxBase dc.l 0
```

```
FakeScreen dc.l 0
```

```
intname INTNAME
```

```
gfxname GRAFNAME
```

```
even
```

programme: il n'existe pas de fonction système pour la commutation des fréquences de balayage me direz-vous: oui, enfin pas de fonction directe, et il faudra donc un peu ruser. On utilisera tout simplement le fait qu'on peut choisir le type de balayage d'un écran Intuition lorsqu'on l'ouvre: rassurez-vous, vous ne serez pas obligés de faire vos prochaines démos dans un écran Intuition, celui-ci ne servira que de tremplin, en quelque sorte. Concrètement on ouvre un écran de 320 par 11 et d'une profondeur de 1, en demandant explicitement un balayage PAL et le tour est joué! A partir de ce moment là, on peut commuter la copperlist, on est sûr d'être en PAL; pour sortir, on recompute sur la copperlist système puis on referme l'écran bidon et on retrouve le Workbench tel qu'on l'avait laissé. Tout ceci ne nécessite que quelques lignes de code supplémentaires et un peu de CHIP-RAM, 440 octets, pour l'écran Intuition.

## Le programme

Pour une fois ce n'en est pas réellement un, mais plutôt deux petites routines que vous pourrez (*oserais-je dire que vous DEVREZ?*) insérer à l'avenir dans vos sources, même si vous ne possédez pas de moniteur multisync (*pensez un peu aux autres!*).

La première, 'Switch\_PAL' teste la fréquence de balayage au moment où votre programme est lancé: pour ce faire on utilise la fonction **GetVPMODEID()** sur le viewport de l'écran Intuition le plus en avant, qui retourne, comme son nom l'indique, l'identificateur du moniteur dont le driver est actif à ce moment là; pour du PAL on doit recevoir en retour PAL\_MONITOR\_ID, sinon il faut commuter. Pour l'anecdote, sachez que l'écran le plus en avant (*le premier dans la liste des écrans*) est toujours celui dont la fréquence de balayage est prise en référence, même s'il est complètement abaissé: tous les autres écrans visibles sont alors émulsés dans cette même fréquence, ce qui donne d'ailleurs parfois des phénomènes assez amusants tels que des changements de résolution horizontale: cela s'explique par le fait que les doubles balayages (*DoublePAL, Euro etc...*) multiplient par deux la largeur des pixels (*le faisceau va deux fois plus vite*); on retrouve fréquemment le terme 'coercion' dans les docs techniques Amiga, qui n'est rien d'autre que cette fameuse émulation de fréquence. Si vous avez bien tout suivi, vous devriez maintenant savoir pourquoi aucun double-balayage ne permet d'activer un écran Super-HiRes (1280 pixels de large)!

Bon j'en reviens à mes chèvres: une autre éventualité que la routine 'Switch\_Pal' teste, est la vétusté du système: en effet on ne peut commuter avec cette technique si on est en 1.3, voire encore plus rustique (*ne rigolez pas il est tout à fait possible de faire marcher l'ECS en 1.3 et donc le mode Productivity*); dans ce cas je ne peux pas grand chose pour vous, si ce n'est peut-être vous suggérer de changer de système...

Pour ce qui est de la commutation proprement dite, il est absolument nécessaire d'utiliser la fonction **OpenScreenTagList()** pour ouvrir l'écran, **OpenScreen()** avec une structure **NewScreen** étendue ne permettant pas de forcer le mode 'Promotion'. Dieu sait pourquoi! La fréquence de balayage voulue est demandée avec le tag **SA\_DisplayID**. On demande un écran de type **SCREEN-QUIET** parce qu'on n'a aucun besoin qu'Intuition nous dessine des gadgets, l'écran étant, je le rappelle, tout ce qu'il y a de plus bidon. Dernière chose: cette routine doit être appelée avant tout gel du multi-tâche, et toute commutation manuelle de copperlist.

La seconde routine 'Switch\_Old' est la fonction inverse de 'Switch\_PAL', c'est-à-dire qu'elle rétablit la fréquence de balayage d'origine. Elle doit être appelée après avoir recompute sur la copperlist système et rétabli le multi-tâche.

Voilà, le reste est archi-classique et n'appelle aucune remarque particulière. Vous pouvez aussi très facilement vous servir de ces routines pour activer (*et annihiler*) proprement une copperlist NTSC: il suffit pour cela de remplacer 'PAL\_MONITOR\_ID' par 'NTSC\_MONITOR\_ID', bestial non?

Le mois prochain nous verrons comment patcher avec cette technique TOUS les programmes qui ne fonctionnent qu'en PAL, y compris les jeux! Merci qui? Sur ce, commutez bien...

**Lionnel Guillang**

SERVICE ELectronique

**SERELE**

SERVICE ELectronique

Accès : Autoroute de l'OUEST, sortie EPONE, puis GARGENVILLE  
S.N.C.F. Ligne MANTES-ST LAZARE, gare de PORCHEVILLE

## MICRO INFORMATIQUE

Vente et Service Après-vente de matériel Micro  
Informatique, AMIGA et PC, AGREEE COMMODORE  
22 ROUTE NATIONALE 190, 78440 ISSOU  
TEL 30 42 77 77 - FAX 30 42 77 33

## COMPOSANTS

- CIA 8520.....	168 F
- DENISE 8362.....	240 F
- DENISE ECS8373.....	308 F
- PAULA 8364.....	284 F
- GARY 5719.....	164 F
- AGNUS 1 MOA500.....	350 F
- AGNUS 1 MOA2000.....	350 F
- AGNUS 8372 B A3000.....	350 F
- AGNUS A500 PLUS.....	350 F
- KICKSTART 1.3.....	184 F
- KICKSTART 2.04.....	260 F
- KICKSTART 2.05 A600...	300 F
- KICKSTART 2.0 A3000...	440 F
- KICKSTART 3.0 A1200...	440 F
- EXT. RAM 512K A500.....	270 F
- ALIM 500/600/1200.....	390 F
- SOURIS AMIGA.....	290 F
- DRIVE INTERNE 880 K.....	675 F
- DRIVE INTERNE A2000.....	690 F
- DRIVE 1.7 Meg A4000.....	990 F
- SUPER BUSTER A4000.....	350 F
- CARTE A500 NUE.....	590 F
- CARTE MERE A4000.....	NC
- CARTE 68030 A4000.....	2000 F
- CABLE PERITEL.....	150 F
- CABLE DIN-DB23.....	150 F
- CABLE DB9-DB23.....	150 F
- ROMS 2620/30 Version 7...	237 F
- ROMS A2091 Version 7...	237 F
- THT 1083/1084.....	390 F
- DOC TECHNIQUE A4000.....	NC

## KITS

### KIT DISQUETTES 2.04

- WORKBENCH 2.04.....	150 F
- EXTRAS 2.04.....	
- FONTS 2.04.....	
- INSTALL.....	

### KIT DISQUETTES 3.0

- WORKBENCH 3.0.....	250 F
- EXTRAS.....	
- FONTS.....	
- INSTALL.....	
- LOCAL.....	

## MANUELS

- WORKBENCH 2.05.....	200 F
- WORKBENCH 3.0.....	175 F
- AMIGADOS.....	175 F
- INSTALL HD SCSI/IDE... 100 F	
- AREXX.....	175 F

## EN VRAC ....

- PATCH ECRANS MULTISYNCH... 50F	
- (préciser type d'écran et d'AMIGA)	
- DRIVERS imprimantes, tel..... 50F	
- NAPPE 2.5/2.5 Pouces..... 50 F	
- NAPPE 2.5/3.5..... 175 F	
- Adaptateur 2.5/3.5 avec Yalim..... 250 F	
- Adaptateur DB23/DB15 VGA..... 164 F	
- Schemas et Docs techniques..... NC	
- CABLE PERITEL CD32..... 200 F	
- DRIVE 5 1/4 360 KO pour PC XT..... 150 F	
- Digitaliseur audio stereo 500/2000..... 340 F	
- EXT. RAM A600 non ramée..... 120 F	
- EXT. RAM A600 Horl. non ramée..... 170 F	
- A2000 occasion garantie 3 mois... 2000 F	
- BOITIER MINI TOUR PC..... 650 F	
(complet, avec alimentation 200 W)	

## SERVICES

### NOUVEAU Avant l'irréparable

### ETABLISSEZ VOTRE 1200 OU 4000

- AMIGA 1200 : pose des CIA 8520 sur support	
fourniture d'un 8520 de rechange.....	850 F
- AMIGA 4000 : pose des CIA 8520 sur support	
fourniture d'un 8520 de rechange : pose et fourniture d'un	
SUPER BUSTER sur support : fourniture d'un outil	
d'écran ou PC.....	1500 F
AMIGA 600 : pose du CIA 8520 de port parallèle sur	
support.....	575 F
Modalités : délai 48 heures, n'expédier que la carte mère	
prévoir 125 F de port retour en sus.	

### INSTALLATION DE DISQUES DURS

### AMIGA 600/1200

POSE HD 250 MO.....	2300 F
POSE HD 340 MO.....	2890 F

### AMIGA 4000

POSE EN HD SI PL. 250 MO.....	2300 F
POSE EN HD SI PL. 340 MO.....	2890 F
POSE EN HD SI PL. 545 MO.....	4490 F

Sur rendez-vous  
Si expédition de l'appareil, nous consulter

### SUPER BUSTER -11

A4000	
DESSOUDAGE ET REMPLACEMENT.....	895 F
REMPACEMENT NET.....	575 F

### BOOSTER A4000

MODIF A4000-40 A 30 MHZ  
Fourniture et pose 880 F

## PRODUITS MIKRONIC

- BOITIER MINI TOUR A600.....	1690 F
- BOITIER MINI TOUR A1200.....	1990 F
- IDEM AVEC SLOTS ZORROII.....	2990 F
- BOITIER BIG TOWER A4000.....	2690 F
(7 slots dont 2 vidéo)	
- DRIVE INTERNE NOIR.....	675 F
- TRIPLE CHANGE KICKSTART.....	250 F
- CABLE PARNET (1M).....	190 F

### UPGRADE KIT 3.0

## A500 A600 A2000

### KIT COMPRENANT

UN TRIPLE CHANGE KICKSTART  
UN JEU DE ROMS VERSION 3.0  
UN JEU DE DISQUETTES WORKBENCH  
UN JEU DE MANUELS

préciser le type d'AMIGA

## 1290 F

### LECTEUR CDROM TOUT AMIGA SCSI TYPE CD 300 EXTERNE Complet, avec cables

## 2490 F

## OVERDRIVE

Disque dur PCMCIA EXTERNE  
STANDARD IDE  
Complet sans disque dur... 990 F  
Avec disque : tel pour capacités

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

- SUR PAPIER LIBRE : joindre à votre commande son règlement par chèque libellé à l'ordre de SERELE, ou mandat postal. Ajouter 85 Francs de frais de colissimo, emballage et facturation.  
- PAR FAX OU PAR TELEPHONE : prévoir 125 Fers de contre-remboursement. Livraison J+1 en Région Parisienne, J+2 pour la Province.

### VENTE DIRECTE

- SUR PLACE, du lundi au Vendredi, de 9 heures à 12H30, et de 14H30 à 18H30.

### DEPANNAGE DE MATERIEL HORS GARANTIE

Prendre rendez-vous

FORFAITS pièces et MO, délais huit jours, ou FLASH en deux heures  
Si degats importants, devis gratuit





## Bonne vacances !

(Pas de timbres s.v.p.).

Rubrique exploitée par Alain Bourgeroy

Il y a une lettre que je ne peux faire publier car elle approche vingt pages! Pitié, soyez bref (même si l'histoire de votre vie informatique n'est pas dépourvue d'intérêt). Bon bronzage...

### Dur mais possible

Cher Amiga News,

Heureux possesseur d'un A600 sans disque dur, j'ai décidé de l'exploiter de façon plus intense. Pour cela j'ai décidé d'acheter un disque dur 3"5 chez SURCOUF à Paris (un 340Mo à 1890F), aussi un adaptateur 2"5 > 3"5 chez KONELEC pour environ 160F; lors de mon retour dans ma belle province j'ai eu la surprise de voir que mon Amiga n'arrivait pas à gérer mon disque dur. A ce moment je possédais le Kickstart V37.300 rom 2.05, et l'Installer du Workbench V2.1. Après de longs essais j'ai émulé la ROM 3.0 dans mon Amiga et là, surprise le disque dur SEAGATE (référence ST3391A-XR "325 Mo formaté") était reconnu. Lecteur assidu d'AmigaNews j'avais lu l'article de Pierre Castelain au sujet du Dataflyer XDS et pour lequel tout A600 non HD devait s'équiper de la ROM V2.05 et du Kickstart 37.350, après commande auprès de SEREL j'ai pu recevoir cette rom (269F).

Maintenant je dispose d'un A600 avec un disque dur 3"5 interne (installation délicate) et lequel ne me pose aucun problème, peut-être est-ce la solution du problème pour certains s'équipant de disques durs qui ne sont pas gérés par leur A600, en particulier des lettres parues dans les numéros 62 et 68; et de plus qui permet de s'équiper à un coût plus faible.

Questions :

1) A quand un test des cartes accélératrices pour A600 (68020 - 68030) déjà en vente?

2) A quand le test de DirectoryOpus Pro version française ?

3) Quelle est la différence entre une carte d'extension de 1Mo 32 bits avec horloge et celle de 1Mo avec horloge classique? Elles sont sensiblement au même prix.

4) Comment raccourcir le temps de reset avec la présence de 4Mo de fast en PCMCIA et d'un disque dur?

5) Quelle imprimante conseillez-vous pour équiper un Amiga?

François Caille (02800 Charmes)

AB :

1 & 3) Le magasin HUGOT annonce en effet une carte accélératrice de marque MTEC qui se greffe dans l'Amiga 600 (sur la carte mère) et qui permet de disposer de mémoire SIMM 32 bits, mais nous n'avons pas encore eu l'occasion de la tester. Elle existe en deux versions, 68020 et 68030 à des prix allant de 1990F ('020 0Mo) à 3990F ('030 4Mo). Si un des possesseurs de cette carte peut nous écrire ce qu'il en pense nous serons ravis de passer son courrier.

2) A ce jour (14/6), je viens juste de recevoir ma version personnelle de Directory Opus français commandée chez Avancée (l'importateur officiel). Vous comprendrez donc que personne à la rédaction n'ait pu tester ce produit (au demeurant fort sympathique dans sa version anglaise).

4) Pas de solution miracle, l'Amiga DOII nettoyer toute la mémoire afin de la vérifier. Par contre il est possible d'accélérer la partie 'chargement des programmes au démarrage' en allégeant la startup-sequence (il est possible de demander au démarrage si on désire une startup-sequence ou une autre en utilisant des logiciels du Domaine Public, voyez à utiliser un de ces programmes).

5) Cela dépend beaucoup de l'utilisation. En occasionnel, j'ai tendance à conseiller la Canon BJ10SX qu'on trouve dans certains magasins à moins de 1400F TTC. Pour ceux qui veulent de la couleur, je leur conseille de choisir entre la Canon BJC600, la Hewlett-Packard HP560 et la nouvelle Stylus couleur d'Epson (pas encore testée mais prometteuse d'après sa publicité). Pour ceux qui cherchent la qualité avant tout, il leur faut une laser (et un gros portefeuille). Enfin pour les programmeurs invétérés ayant besoin de moult listage, l'imprimante matricielle reste indispensable (24 aiguilles quand même, elles sont même silencieuses de nos jours...).

### Lire du PC

J'ai la chance de posséder un lecteur de cartouches Syquest 44 externe sur le port SCSI de mon A4000, mais je n'arrive pas à y lire les cartouches en provenance d'un PC. Avez-vous une solution miracle ?

Alain Thiry (08200 Balan)

AB: Sur un 4000, il suffit de recopier l'icône de projet se trouvant dans SYS:Dev:/DOSDrivers et contenant la mounlist du périphérique Syquest Amiga sous un autre nom (disons 'SYPC') et de

modifier les définitions du périphérique pour coller à celle du Syquest PC (surtout le FileSystem=L:CrossDOSFileSystem).

Voici un exemple de mounlist pour cartouche Syquest 44Mo formaté en format PC et contrôleur GVP ou Oktagon (il suffit de changer la ligne "Device" selon votre contrôleur).

FileSystem	= L:CrossDOSFileSystem
/* Device	= gvp SCSI device */
Device	= oktagon device
Unit	= 2
Flags	= 0x0
Surfaces	= 2
BlocksPerTrack	= 34
LowCyl	= 0
HighCyl	= 1274
Buffers	= 256
BufMemType	= 5
StackSize	= 8192
Priority	= 5
GlobVec	= 0
DosType	= 0x4D534800
MaxTransfer	= 2147483647
Mask	= 0xffffffff

### FRANCAIS!

Bonjour à tous,

N'écoutez que les conseils de mon vendeur et de ma revue préférée, j'ai acheté plusieurs logiciels pour un usage principalement vidéo, et je me retrouve face à un problème imprévu: ces logiciels (Média-Point entre autres) sont fantastiques, mais leurs notices sont en anglais, quand le logiciel lui-même n'est pas en anglais! Décevant pour des logiciels vendus en France, surtout qu'il me semble qu'il existe un article de loi obligeant à livrer toute marchandise avec sa notice en français ?

Philippe Denis (08000 Charleville-Mézières)

AB: En effet, la notice française de nombreux logiciels se fait attendre de longues semaines, quand ce n'est pas des années, après la première distribution en France. Il y a deux causes à cela :

- c'est l'importateur qui fait la notice française. Il est très difficile pour un importateur de supporter les coûts de traduction par un traducteur professionnel, et souvent il charge une ou plusieurs personnes de son équipe de s'occuper de celle-ci, et comme il y a de nombreux produits, la traduction se fait en suivant les entrées d'où un retard inévitable...

- c'est souvent le créateur du produit qui imprime la traduction mais il la fait faire à son distributeur local (comme AVANCEE pour les produits INOVATronics (Directory Opus et autres)) : les attentes sont alors dues aux aller-retours des documents entre les deux sociétés...

*Il est vrai aussi que plus le logiciel se vend, plus les clients sont nombreux à faire pression sur l'importateur (s'ils ont pensé à renvoyer leur carte d'enregistrement) et plus ils ont de chance que la traduction arrive vite...*

*La loi concernant les notices françaises obligatoires existe, mais elle fait partie de celles qui sont les plus bafouées, et la loi de M. Toubon tendrait à augmenter les contrôles sur ce point. Certains assembleurs de PC taiwanais pourraient alors commencer à s'inquiéter...*

## Pub!

**A la rédaction d'Amiga News,**

Ce qui me plaît particulièrement dans votre revue, c'est que vous l'éditez entièrement avec l'Amiga. C'est une chose qui doit subsister et qui devrait être élargie à d'autres journaux. D'après moi, ceci est bien la preuve, qu'une machine, telle que l'Amiga, peut aisément prendre une place dans la dure utilisation professionnelle et quotidienne. Pour qu'une machine puisse se développer, il faut qu'elle vive et soit utilisée tous les jours et non pas rangée dans une vitrine et seulement destinée à de rares "galipettes"...

Un fait auquel vous ne pouvez peut-être rien mais que je trouve dommage, c'est que vous n'êtes pas toujours très actuels ou que vous ne publiez pas qu'il y a des remises à jour (savez-vous par exemple, qu'il existe de nouvelles bibliothèques EGS (v6.2x) pour la carte graphique Spectrum, et que celle-ci n'est plus livrée avec le soft EGS-Paint mais avec SpectraPaint 1.2 en Allemagne (source DTM) ?).

L'importance d'une bonne publicité d'un bon ou excellent produit tel que l'Amiga me paraît primordial, surtout dans ces périodes de crise. Un excellent moyen me paraît être le film télévisé. Un grand coup de pub pour l'Amiga fut sans conteste la série télévisée <SeaQuest> produite par Steven Spielberg, laquelle a attiré pas moins de 7 millions de spectateurs pour le film pilote (le premier) et par la suite pas loin de 20% de tous les téléspectateurs. Ceci contribue sans aucun doute, à augmenter la popularité de notre machine en Allemagne. Ce serait votre rôle d'y contribuer en France, c'est pourquoi je vous encourage à publier de grands articles pour attirer la convoitise de vos lecteurs qui vont sûrement réagir et écrire aux diverses chaînes télévisées. C'est pourquoi j'aimerais que vous contribuiez encore davantage à l'essor de notre machine, en devenant le moteur pour toute la communauté d'amigaïstes, car d'après moi, vous pourriez jouer un rôle bien plus important que vous ne le faites aujourd'hui. Poursuivez vos efforts.

**Christophe Pritschke (Veyras, Suisse)**

**AB :** Cette lettre n'a pas été publiée dans son intégralité car comme son auteur nous le dit si bien, nous sommes limités à 90 pages (dont seulement deux

ou trois de courrier). Par contre, ayant vu quelques images de SeaQuest dans certaines revues anglaises, j'ai tendance à abonder dans le sens de notre ami suisse. N'hésitez pas à écrire à nos chaînes de télé (il paraît même qu'on paye des impôts pour voir ce qu'ils nous passent actuellement!), elles réagiront peut-être.

## En vrac

**Q:** Existe-t-il une version plus récente de MaxiPlan 4 ou un autre tableur supportant le processeur 68040 ?

**AB:** D'après mes expériences personnelles, il semblerait qu'il n'y ait aucun tableur COMMERCIAL supportant le 68040! A l'aide le DP?

**Ed:** Procalc de Gold Disk semble fonctionner pour le peu que l'on utilise, mais ce logiciel n'est plus distribué par CIS.

**Q:** Existe-t-il un utilitaire sur Amiga qui soit similaire à Duplicate sur PC ? Ce dernier permet d'effectuer une image d'une disquette et de la recopier sur disque dur sous forme de fichier. Ensuite pour récupérer cette image, il suffit de rappeler le fichier et de le recopier sur une disquette vierge.

**AB :** SuperDuper utilise tout disque dur ou virtuel pour stocker les pistes d'une disquette à copier, mais ce fichier est effacé en sortant de SuperDuper. Par contre, DMS (un logiciel du domaine public) permet de créer une image compressée d'une disquette et de la restaurer à l'identique à partir de cette image (erreurs de disquette incluses...).

**Q:** Est-il possible de connecter un disque dur amovible (genre Syquest 105Mo) sur mon 1200 et sur mon PC, le tout en IDE?

**AB:** Le contrôleur IDE de l'A1200 est un peu spécial, nous ne savons pas dans quelle mesure on peut lui adjoindre des périphériques PC. Cependant, l'inverse est plus aisé, à savoir, mettre une carte SCSI sur un PC et sur un A1200 pour partager ses périphériques.

**Ed:** Le spécialiste de Syquest 105Mo IDE sur Amiga est EDI, qui propose plusieurs solutions (tél (1) 45-89-12-93). Encore une fois, les expériences des lecteurs à ce sujet sont les bienvenues.

**Q:** Je possède 2 calculatrices HP48 et je ne trouve pas dans le commerce de logiciel permettant de transférer à partir de mes calculatrices vers mon Amiga. Je sais qu'il existe deux programmes sur la CAM 785b qui sont à utiliser avec une HP, mais je n'ai pas l'adresse de leurs auteurs pour leur demander s'ils ont développé une version pour HP48. Auriez-vous leurs adresses? Il s'agit de Lutz Vieweg, Bilbo the first, Jonathan T. Higa et Ian Smith.

**AB:** Appel lancé.

**Q:** J'ai vu l'adresse de la société VSPFE (36 rue des prés bataille, 77200 Tournan en Brie) dans votre numéro 65, or je n'ai pas trouvé cette société au numéro indiqué. J'étais intéressé par le programme AsimCDFS (un pilote de CDRom). Pouvez-vous m'aider?

**AB:** VSPFE ne répond plus au téléphone, mais le programme que vous recherchez peut aussi être remplacé par son équivalent DP (AmiCDRom v1.7, sur Fish 935) ou l'utilisation du WorkBench 3.1 (qui comprend un gestionnaire de CDRom intégré), qui est maintenant disponible chez Tecsoft au prix de 790F pour A2000 et 940F pour A3000 et A4000 avec disquettes, ROMs et manuel (tél 87-69-19-50).

**Q:** Pourquoi les lecteurs HD pour Amiga sont-ils si chers?

**AB:** Contrairement aux PCs, les lecteurs HD de l'Amiga utilisent DEUX vitesses de rotation différentes et une détection de présence de disquette, ce qui entraîne une électronique très spécifique: le lecteur Chinon FZ357A est actuellement le seul à être reconnu par l'Amiga comme lecteur Haute Densité. La rareté de cet appareil en explique le coût prohibitif... en attendant que Commodore (ou son repreneur) ne les distribue en grande quantité.

**Q:** Caligari 24 utilise-t-il le FPU s'il est présent?

**AB:** Non seulement il l'utilise, mais en plus cela le rend VRAIMENT plus rapide. La version broadcast de Caligari OBLIGE la présence d'un FPU.

**Q:** Pourrait-on brancher un lecteur de CDRom quelconque sur l'interface CDRom PCMCIA distribuée par Archos?

**AB:** Le contrôleur de CDRom d'Archos est vraiment spécifique pour LE CDRom qui y est intégré, et l'électronique développée pour lui n'est prévue que pour UNE référence de CDRom, donc ne pensez pas à une carte seule dans l'immédiat, mais achetez soit cet ensemble (2490F), soit un CDRom SCSI si votre appareil est équipé d'un contrôleur de ce type.

**Q:** Je possède un disque dur externe Overdrive sur mon A1200 et j'ai voulu installer un jeu (Brian The Lion) qui ne peut pas démarrer depuis le Workbench parce que je ne dispose que des deux Mo de mémoire graphique d'origine. On m'a dit qu'il suffisait de démarrer sans la Startup-sequence (grâce au menu obtenu par l'appui sur les deux boutons de la souris durant le démarrage de l'Amiga) pour économiser de la mémoire, mais quand je fais cette manœuvre, mes deux partitions AQ0 et AQ1 ne sont plus reconnues. Que dois-je faire?

**AB:** L'Overdrive est connecté sur le port PCMCIA. De ce fait, le disque dur se trouvant derrière ce connecteur n'est reconnu



qu'une fois le driver Overdrive chargé (ce qui explique qu'on ne voit pas AQ0 et AQ1 dans les périphériques disponibles du menu d'avant-démarrage). Si vous voulez utiliser les disques durs, vous devez lancer le driver Overdrive manuellement, il faut donc le lancer en tapant son nom dans un Shell suivi par Enter).

## France Festival Distribution: polémique autour de ses méthodes

Le 16 mai 94, nous avons reçu un courrier de Mr Cédric Souchon (42): "Je vous écris au sujet de la société France Festival Distribution, et plus précisément pour condamner les pratiques de son dirigeant Serge Hammouche... Monsieur Serge Hammouche se permet de vendre des Domaines Publics (ou plus précisément des logiciels librement distribuables) à des prix faramineux (de 100 à 150 Frs) sous prétexte qu'ils sont traduits en français. Si cette traduction est louable au départ, il est important de savoir que les auteurs de ces logiciels ne sont pas au courant pour la plupart de cette démarche... Je peux citer quelques exemples à commencer par Tom Krehbiel, l'auteur de Viewtek v2.0 et Rend24 v1.5 (distribués sur la disquette "Utils#I6" de FFD)... Certaines personnes travaillent en ce moment à avertir le plus d'auteurs possible sur le fait que leurs produits font l'objet de mercantilisme et manipulations diverses... Sachez que si vous avez décidé d'acheter l'excellent éditeur GoldEd chez FFD, vous allez payer 150 Frs pour une version démo!... la version démo n'autorise que la sauvegarde de textes de moins de 1000 lignes! Tout ceci n'est indiqué nulle part dans l'énorme publicité que fait FFD dans AmigaNews".

Le 19 mai, Cédric Souchon nous a fait parvenir une seconde lettre après qu'il ait eu l'occasion de discuter personnellement avec Mr Serge Hammouche: "...Voici des exemples de produits posant problème: MagicWB... ToolManager 2.1 qui est traduit d'ORIGINE en français... La traduction de ToolManager 2.1 n'est autorisée QUE par l'association BUGSS. FFD a RETRADUIT ce produit... VirusChecker et AmigaE sont aussi des produits que FFD n'a pas le droit de traduire... Par contre, j'applaudis bien fort lorsque je vois que FFD vend des produits commerciaux, avec le plein accord des auteurs... Je citerai en vrac OctaMED, PC-Task et le modem (qui est un Pegasus)... Je reprends ici le concept des sharewares bridés dont un certain nombre sont vendus par FFD, c'est à dire que les clients vont payer une somme non négligeable pour un produit qui n'est pas entièrement fonctionnel. Pour obtenir le

produit final, il devra EN PLUS payer à l'auteur la somme du shareware, ce qui pose deux problèmes: d'une part le client n'est absolument pas au courant de cela, et en plus il devra dans beaucoup de cas écrire une lettre en anglais pour payer la somme à l'auteur, et faire toute une série de démarches non évidentes pour payer (transfert bancaire, mandat international ou recherche de devises... Il" (Mr Hammouche)" m'a dit que bientôt les deux versions complètes de GoldEd seront disponibles officiellement (en accord avec l'auteur)..."

Le 26 mai 1994, Mr Paul Redondo (91) nous a écrit: "Ne connaissant pas exactement les lois qui régissent la distribution des logiciels domaine public, freeware et shareware, et n'ayant aucun a priori sur la bonne ou la mauvaise volonté de FFD, j'ai préféré contacter directement les auteurs des produits concernés, afin d'avoir leur avis sur la question". Mr Redondo a obtenu une réponse négative à la question: "Etes-vous au courant que FFD diffuse les logiciels dont vous êtes l'auteur accompagnés d'une traduction en français?". Mr Redondo a contacté Mr Tom Krehbiel pour Viewtek et Rend24 ainsi que Mr Martin Huttenloher pour MagicWB.

## La réponse de FFD

Messieurs,

Nous sommes désolés pour ces malentendus mais nous n'avons jamais publié sur nos catalogues que l'éditeur GoldED était fourni en version enregistrée. Comme pour tous les DP que nous avons traduit ce sont seulement nos traductions et nos conseils complémentaires qui sont facturés. Les logiciels DP en eux mêmes ont toujours été fournis gratuitement. Par contre lorsqu'il s'agit d'une version commerciale ou enregistrée cela est toujours clairement mentionné sur nos catalogues.

Ces traductions étant très longues (dans le cas de GoldEd cela a demandé un mois de travail complet puisque absolument tout a été traduit y compris les exemples, les utilitaires annexes, tous les scripts, les historiques, les sources) nous pensons de ce fait que nos prix sont parfaitement justifiés.

En effet nos tarifs pour ces DP sont certes de 100 FF par disquette, cependant ces 100 FF couvrent également en plus des traductions toutes les remises à jour à VIE gratuites ainsi que l'assistance technique et les frais d'envoi et de gestion.

Je m'explique: Sachant que pour une disquette DP donnée il y a environ entre 4 et 5 remises à jour par an, finalement un client qui achète chez nous une disquette DP à 100 FF, contrairement aux autres distributeurs de DP, il pourra en obtenir les diverses remises à jour gratuitement. De ce fait sur le long terme le prix de revient de cette disquette sera de 100 FF divisé par 4 ou même par 5 ce qui donne un prix

moyen de 20- 25 FF / disquette sur une année ce qui est parfaitement en accord avec les volontés des auteurs. Nous nous sommes en effet engagée et cela est inscrit sur tous nos catalogues, à retraduire à nos frais ces diverses remises à jour des DP et à les proposer gratuitement à nos clients fidèles. (Ed: "en échange d'une nouvelle commande d'au moins de même valeur que la somme des disquettes à remettre à jour", selon la pub de FFD.)

Que dire en effet de tous les distributeurs y compris Fred Fish qui proposent leurs disquettes à 25 FF par disquette plus 25 FF de frais d'envoi et sur lesquelles aucune remise à jour n'est jamais possible puisque à chaque nouvelle version vous devez encore payer et repayer 25 FF plus les frais d'envoi et qu'aucun effort de traduction n'est effectué! Non seulement au bout de quelques mois cela revient beaucoup plus cher, mais pour comble aucun effort de traduction ne sera jamais effectué!

Notre façon de procéder peut certes déconcerter au premier abord mais en y réfléchissant bien cela devient vite très économique pour le client car celui-ci n'a plus jamais besoin de racheter ces disquettes de DP pour en obtenir les nouvelles versions et il bénéficie de traductions complètes de qualité et régulièrement remises à jour. Par exemple ce mois-ci nous venons entièrement de retraduire ViewTek2.1, VirusChecker 6.41 et GoldED 099.

A propos de GoldEd, il est totalement faux de dire que c'est une version démo elle est seulement limitée contre une utilisation intensive mais ces limitations sont très secondaires. L'auteur de GoldEd par cette bride légère (limitation d'un maximum de 1000 lignes par sauvegarde) n'a pas voulu pénaliser les utilisateurs amateurs mais seulement les personnes qui destinent GoldEd à une utilisation intensive professionnelle. Par exemple notre logiciel BigPlane-AGA qui est pourtant très sophistiqué avec interface graphique, prévisualisation, routines AGA et 24 bits, gestion des événements en temps réel, eh bien il a quand même pu être entièrement réalisé à l'aide de cette version DP de GoldED.

Quant à l'auteur de GoldEd, nous l'avons bien contacté, nous avons eu son autorisation pour distribuer notre traduction et nous venons même de recevoir ses autorisations pour collecter les enregistrements. De ce fait nous venons de retraduire la nouvelle version 0.99 et les mise à jour (de cette version DP 0.99) sont disponibles à partir du début Juillet gratuitement pour nos clients fidèles en utilisant notre service de remise à jour. L'enregistrement est proposé en option pour ceux qui en ont réellement besoin pour un supplément de 150 FF. Ainsi pour un total de 300FF TTC et envoi compris vous aurez la version complète française et enregistrée de cette nouvelle version 099 de GoldEd. Mais très peu de personnes n'auront réellement besoin de se faire enregistrer, c'est pourquoi nous proposons l'enregistrement en option.

A propos de ToolManager, je suis désolé mais nous l'avions traduit bien avant les Bugss. De plus la documentation originale de ToolManager est tellement complexe et hermétique que même traduite cela ne suffit pas! C'est pourquoi dans notre version de ToolManager en compilation sur notre disquette \*Utils#15\* il y a pratiquement autant d'explications supplémentaires et d'exemples que de traductions ceci afin de le rendre réellement accessible au grand public. Idem pour AmigaE nos innombrables conseils et instructions supplémentaires qui s'ajoutent aux traductions en garantissent un parfait fonctionnement auprès de n'importe qui.

Fred Fish à toujours reconnu rétribuer financièrement les personnes qui travaillent avec lui, il n'y a pas de honte et cela a toujours bien été accepté! Alors pourquoi cela ne le serait-il pas pour nos traductions!? En fait nous sommes victimes de personnes jalouses de notre travail parce que ces personnes là sont totalement incapables de réaliser ne serait-ce que le centième de tout ce que nous avons fait jusqu'ici! Cela fait des années que ces personnes essayent de compléter des choses immondes contre nous pour nous décourager et détruire tout notre travail car ce sont des personnes qui connaissent parfaitement l'anglais et qui n'ont de ce fait aucunement besoin de traductions... mon équipe et moi nous nous laisserons jamais décourager par ces bandes de vauriens aux comportements fanatiques et destructeurs.

...En attendant nous faisons tout notre possible pour en contacter un maximum mais il y a tellement d'auteurs de DP que nous sommes désolés si nous en avons oublié mais nous faisons de notre mieux et avec ces personnes qui depuis des années ne trouvent rien de plus constructif que de nous mettre des bâtons dans les roues cela ne nous facilite vraiment pas du tout la tâche.

Notre travail est tout autre que ce que ces personnes jalouses peuvent le laisser entendre. Les innombrables lettres de vives félicitations que nous recevons tous les jours de nos propres clients (et que nous tenons à la disposition de qui le voudra) sont aussi là pour le confirmer.

Sincèrement

Serge HAMMOUCHE

**Ed:** Je voudrais commenter plusieurs points:

● CIS non plus (pour prendre une exemple) ne dit pas dans ses publicités que ses produits ne sont pas les versions bridées - et pour cause, ils ne le sont pas! Si mon ProWrite acheté chez CIS s'avérait limité à 1000 lignes je serais le premier à me fâcher. Quand FFD (ou n'importe quel annonceur) ne dit pas qu'un logiciel est bridé, la faute par omission est grave. FFD n'a pas le droit de décider à la place de l'acheteur qu'une limitation est "très secondaire".

● Nous constatons que ce problème sera résolu avec la vente des deux versions (enregistrées et bridées) par FFD.

● Il est impératif de respecter les souhaits (et droits) des auteurs de logiciels. Les adresses sont presque toujours disponibles et avant d'entreprendre un projet de traduction d'un logiciel en vue d'une diffusion payante il est essentiel d'en informer son auteur, sauf dans les rares cas où il s'agit d'un logiciel qui a été EXPRESSEMENT DONNÉ au domaine public.

● Nous répétons encore une fois qu'un créateur, qu'il soit musicien, écrivain, ou auteur de logiciels, est automatiquement investi dès l'achèvement de sa création avec les droits de diffusion de son oeuvre, c'est à dire le copyright, sans faire aucune démarche. Tant qu'il n'a pas expressément vendu ou donné ces droits ils existent toujours et personne n'a le droit de diffuser ou changer son oeuvre.

● Enfin, nous sommes désolés de voir surgir des insultes autour d'un débat qui est parfaitement honorable. Restons calme.

## Etes-vous des SOTS?

Bonjour tout le monde

Je me permets de revenir sur la réponse de Ed: à un lecteur qui se plaignait du retard avec lequel les abonnés reçoivent la revue (N°67, p70). Ed: nous vante les avantages de l'abonnement. C'est VRAI. Permettez à mon tour de vanter les avantages de la revue: trésorerie immédiate, possibilité d'investir l'argent des abonnés, etc. Allez, Ed: vous y trouvez bien votre compte! Je veux bien comprendre les difficultés de tout le monde mais ne prenez tous vos lecteurs pour des SOTS (pas TOUS). Il fallait s'excuser platement, c'est tout: et essayez de trouver une solution qui ne pénalise pas les abonnés.

Enzo Custodero (69)

**Ed:** Je répète mes mots du N°67:

"Les abonnés reçoivent le journal avec plusieurs jours de retard et nous ne pouvons pas faire autrement. En contrepartie, ils le paient moins cher, ils n'ont pas besoin d'enfourcher le vélo, et ils sont assurés de ne pas manquer un numéro. A vous de choisir."

Vous trouvez que cela relève d'un discours commercial et trompeur. Au contraire, nous n'avons jamais essayé de pousser les gens vers l'abonnement, précisément parce que c'est coûteux et pas rapide (nous n'avons pas de numéro de commission paritaire, et nous n'avons donc pas les avantages d'une livraison rapide et peu coûteuse dont bénéficient des journaux "d'intérêt général"). La seule "solution" serait de garder le journal à Toulouse pendant une semaine avant la mise en kiosque, pour s'assurer

que les abonnés ne se sentent pas frustrés.

Suite à vos commentaires, je dois avouer que j'aurais tendance à vous prendre pour un SOT Enzo, mais pas les autres lecteurs.

## Cédric, comment peux-tu dire des choses pareilles!

Bonjour,

Je viens répondre à l'article "Pour une défense intelligente de l'Amiga", écrit par Cédric Beust. Quand on lit des absurdités pareilles, c'est à vous provoquer une poussée soudaine d'urticaire. Ce que j'ai lu, c'est une suite de boulettes:

D'abord le fait d'avoir lancé la CD-32 ne veut pas dire que ce sera la politique générale de Commodore (ou de son remplaçant). Il faut penser qu'ils devaient trouver de nouveaux fonds pour combler les pertes créées par l'avance des PC.

Quand à dire que NT va finir par s'imposer, nul ne devrait raisonnablement extrapoler sur ce point, vu le nombre de standards existants (NT, Chicago, OS2, NextStep). Y aurait-il du 36.15 Teyssiere (voyance) là-dessous.

Pour ce qui est de comparer les prix, Mr Beust fait preuve d'une mesquinerie non dissimulée dans ses propos: comparer, avec photo, un A4000/40 et un PC avec leur prix... Ne nous prenez pas pour des poires. Comparez ce qui est comparable: un Amiga 4000 fournit 30000 dhrystones. Pour avoir l'équivalence sur PC, prenez plutôt un 486 DX2/66 (pas un 486SX/33), et si je prends la même marque que celle sur la photo, on passe à 11990frs. Cela fait quand même une différence avec vos 6000frs!!! Décidement, votre discours est petit, et davantage tourné vers une publicité gratuite pour la gamme PC.

De plus, n'allez pas comparer les Amigafans à tous les frustrés que vous avez rencontré sur les réseaux... Je les utilise au boulot, les Mac LC-3 et les 486DX33. Je connais les problèmes que l'on rencontre sur le Système 7.1, ou Dos6.0 et Windows3.1... Même des PC-istes plus que convaincus admettent être épatés par un système multitâche qui tourne avec 512Ko. Quant à oser conseiller à un débutant 9 fois sur 10 de prendre un PC, c'est de la pure bouffonnerie: s'il est capable de survivre aux déboires du PC, il est capable de faire de même pour l'Amiga. Il y a certes moins de revues mais elles existent quand même. Pour ce qui est de la langue, je signale que le français existe aussi, des gens compétents comme CIS y pourvoit.

Anthony (un Amigafan!)

Yannick (un Pc-iste!)

**Ed:** Ne blamez pas Cédric pour les photos et les prix: ils ont été rajoutés à la rédaction.



## Emulateur C64, suite

Bonjour

Un salut à tous les utilisateurs d'A64. Bonjour à OrionDP. Suite à ma réponse à Jacques Huth, onze personnes (au 4 juin 94) m'ont contacté. Ce qui prouve que l'émulateur C64 intéresse encore plus d'une personne (les parties son et A64 tools sont excellentes dans la dernière update). Plus nous serons à l'utiliser et à devenir des utilisateurs enregistrés, plus les updates se feront nombreuses et perfectionnées. A64 en est à sa version 3 (1994). Nombreuses updates et longue vie à A64. Amicalement.

Daniel Maurer (67)

## Power Computing

J'ai un petit problème avec FDS à qui j'ai acheté une extension mémoire pour A500 en mars 93 (Power Computing) et que je leur ai retourné en novembre 93, celle-ci ayant lâché pour une raison inconnue... depuis, et malgré deux téléphones et un courrier (plus d'un mois), pas de nouvelles... merci par avance pour votre intervention, si possible...

Réponse du SAV de FDS:

Lors de la réception de votre extension, nous avons constaté que le boîtier avait été ouvert et une barette de mémoire légèrement endommagée se trouvait même au fond du colis.

Bien que la garantie de la carte ait été perdue depuis le moment où vous l'avez ouverte, nous avons contacté la société qui importe désormais les produits Power Computing pour apprendre qu'elle ne s'occupe pas du SAV de Power Computing France qui n'existe plus (NDLR: depuis courant juillet 1993).

Nous nous sommes alors adressé directement au siège de la société Power Computing UK qui n'a jamais répondu pour finalement refuser l'article lorsque nous l'avons envoyé.

Pour vous rendre service, nous avons accepté d'envoyer, à votre place, un article en réparation chez le fabricant, mais nous ne pouvons rien faire, si celui-ci ne l'accepte pas.

Imaginez alors notre étonnement quand vous nous demandez une autre carte ou un produit similaire en remplacement !

Nous vous restituons donc cet article, mais vous pouvez essayer de contacter vous-même Power Computing UK dont voici l'adresse: Power Computing UK, Unit 8, Railton Road, Woburn Road Industrial Estate, Kempston, Bedford MK42 7PN. Tél 0234 843388, fax 0234 840234

## Petites Annonces

### Emploi

JH 21 ans, très bonne connaissance de DPaintIV etc..., cherche emploi et salaire évolutifs pour contrat à durée déterminée. Contactez OLIVIER Frédéric 132, rue de Javel 75015 PARIS. Tél: 45.54.13.75.

### Recherches

Barette mémoire 32 Bits 4 Mo type COMBO pour carte GVP A1208. Tél: 38.67.09.95 le soir.

Carte mémoire DKB32 pour A2630. Tél: 63.58.49.00.

Carte GVP AT500 pour A500-HD. Thierry Dubois, la Saladine, rue des cèdres, Beauregard, 01480 Jassans-Riottier. Tél: 74.60.94.93 après 17h.

DOS TO DOS (de préférence version française). Tél: 76.47.34.90 ou écrire Mr Dominique Pageault 42 rue Général Ferrié 38100 Grenoble.

Loue banc de montage vidéo Betacam avec station graphique Amiga A3000 10Mo (logiciels DP AGA, Broadcast Titler, Scala300, TvPaint) + MSP9000 (genlock digitalisation temps réel, TBC 24 Bits, matriculeur dematriseur) La journée: 1000F. Tél: 16(1) 43.46.03.19.

Logiciel de conversion objets SILICON Graphics vers imagine. Achète Imagine 2.0 pas cher. Vends carte avideo 24 bits pour A2000/3000, Real 3D 2.04, DPaint IV français, modem 14400 Bauds Dual standart homologué France Telecom, câble, docs, logiciels, cadeau, modèle US robotics courier V32Bit/ASL/V42 (doc française). Tél: 82.46.95.12 demander Joseph.

A4000/030 Tél au journal qui transmettra.

### A Vendre

Surplus personnel: Amigavision vo 100F, Dpaint3 vf 100F, carte RAM A2000 DipUp 2 Mo ext. 8Mo 450F, A2000B + clavier sans alim. 450F. Le tout 900F. Didier au 27.44.06.83. Cherche contacts programmation Retina.

URGENT ALLADIN 4D 2.3 + carte mise à jour 3.0 avec facture 1490F. DSS8 complet neuf 300F ou échange possible faire offre. Tél HB:30.48.39.07 Denis Magot.

DD 40Mo Seagate 2.5 pouces pour 1200 ou 600 + cable+fixation+progs DP + disk install + installation possible (région paris). 650F Tél: Philippe (16.1)30.52.46.27

Disque dur 2.5 pouces SEAGATE, 80Mo, 1an pour A1200/A600, avec cable de raccordement: 1100F. A2000, ROM 2.01/WB2.1, contrôleur GVP HD110Mo, 3Mo RAM, 1 lecteur 5.25: 4000F-TEL: (1)38.54.26.89 (ORLEANS).

6882 PGA 50Mhz:800F, une barette GVP SIMM32 de 1Mo:400F. Patrice Roux.Tél:40.88.20.41

A500 + ext 512 + moniteur 1083S + 2lecteurs externes(3.5" et 5.25"):

1800F. Contactez Thomas au 42.64.07.06.

A1000 signé 512Ko RAM + lecteur externe 3.5" + écran Commodore 1041. "Millistes", sautez sur l'occasion! Prix à débattre. Contacter Lancelot Tél: (1).45.55.75.18.

A1200 DD80Mo + disk doubler + carte accélétratrice 68030+6882 (4Mo) + carte PCMCIA 4 Mo + drive ext. / ext. Midi + digitaliseur de son + workbench personnalisé + logiciels de dessin / musique + programmation / video / utilitaires + jeux + 3 joys graves / 1 analogique + meuble ordi noir + livres DOS + docs + revues Amiga News / Amiga Revue / Amiga concept / Amiga Dreams. Prix 6000F. TEL: (16.1)46.05.77.65.

GVP A530 Turbo 68030 à 40 Mhz, 4 Mo RAM 32 Bits, HDD Quantum 52 Mo: 3900F. Tél: 46.42.20.04 après 20h.

A2000B, ROM 1.3/2.04 sur carte MultistarII, WB2.1, 2' lecteur 3.5": 1500F. Moniteur 1084S : 800F. SCSI GVP serie II + DD 60 Mo Seagate : 1200F. Ext. 2Mo/8 Microbotics : 800F. Souris optique: 200F. Imprimante couleur StarLC-200: 700F. Tel: 47.50.09.11.

Carte Retina 24 Bits 4Mo excellent état: 2500F. Tél: 47.65.45.69 phil entre 8H et 16H.

A4000/040 DD120Mo 10 Mo RAM Scan doubleur, moniteur multisynchro 1960, lecteur externe 13000F. Tél:55.50.59.61 après 20H.

A500 1 Mo + 5 jeux + 1 joystick, le tout en excellent état pour 800F.Mr Gherras faouzi. Tél: 61.06.96.21.

Scans 1 à 10: 15F + scan suppl: 12F. Port: 1 à 5: 10F, 6 à 10: 16F, Suppl: 21F. Scan, diapo, ekta, négatif: +3F. Préciser taille image. DURUFLE LA BAILLE-81390-BRIATEXTE.

A1200, écran, overdrive 120 Mo, DD 20 Mo, Vidi12, joystick, imprimante 9 aiguilles, logiciels, synthé Kawai K1, interface, possibilité séparation micro/synthé. Prix: 8500F. Tél: 64.94.49.12. rép.

A500 plus (2.0/1.3), moniteur 1083S, ext memoire 1 Mo, Combo GVP A530 Turbo (HD52Mo + 4 Mo 32 bits +68030/40 Mhz), Avideo 12, revues ANews, Kindwords 3, Vista-Pro 3.05, Simon sorcier. En lot ou séparément, prix intéressants, port inclus. Tél: 67.36.61.58. HR soir (Alain).

Appareil photo numérique Canonion RC260 Kit complet. Prix 3000F port compris. Tél le soir: 73.39.99.76.

Imprimante couleurs HPdeskjet 500C. Prix 2000F, excellent état (sous garantie). Tél: 74.23.34.01.

Trois DD IDE Conner 40 Mo 400F chaque (1000F les 3). DD SCSI/SCSI-II Western Digital 210 Mo 1700F. DD ST506 Miniscribe 20 Mo 100F. Lecteur 5.25" 100F. Modules SIMM/SIPP RAM 256Ko\*9 100F chaque (300F les quatres). Carte PC serie + parallèle + horloge + jeux +

floppy 200F. Tous prix à débattre!  
Tél: Pascal au 79.25.61.74.

A500plus + Supra turbo 28 Mhz + Switcher 2.0/1.3 + ROM 1.3 + DPaintIV (VF) + AMOS (VF) + jeux + divers + livres, le tout 2500F à débattre. Tél: 81.44.28.87 après 17h.

Carte accélérateur/mémoire 4 Mo pour A1200, avec ou sans copro, ou copro seul, sous garantie et à prix très intéressant. Echange DP en provenance d'Aminet (en possède beaucoup). Tél: Eric au 88.67.01.75.

Carte PC/extension mémoire 1 Mo pour A500 ou A2000: 800F, carte interface SCSI: 800F, ROM 1.3: 150F, Denise8362: 150F, cherche utilitaire "TCUTILS" pour Trumppcard. A Marseille Tél: 91.05.07.14.

A2630 (68030 + 6882 à 25 Mhz) 4 Mo ROM 7.0 pour A2000: 2000F + port. Tél: 91.07.26.11.

Deux A2000 Rom 2.04 Super Denise (ECS) 1600F chaque. Contrôleur DD SCSI + DD 40Mo 1100F. Contrôleur SCSI nu 500F. Contrôleur GVP SCSI + DD 100Mo 2200F. Carte Archos 12 bits 1.5Mo RAM 600F. Scanner à main N&B 400 dpi 1000F. Carte émule PC 8086 type commodore 200F. Lecteur disk 5.25" 200F. Carte émule PC type 80286 type commodore 500F. Lect disk 3.5" 200F. Logiciels: DPaintIII vf 180F, Prowrite vf 350F, AmigaVision vf 600F, Pixel3D pro va 700F, Race Trace va 400F. Tél: 65.37.00.71.

Pour A2000: carte flicker fixer A2320 1000F. Tablette graph. EASYL A4 1300F. DIGIVIEW GOLD 3.0 300F. EPSON LX800 avec traceur à picots 1200F. Genlock GST GOLD PRO Y/C 3000F. Filtre électronique DIGI GOLD PRO Y/C 1200F. Marc Zeegers au 94.04.60.61 ou 94.04.71.37.

Carte graphique OPALVISION 24 bits fonctionne sur un moniteur Amiga normal livré avec OPALPAINT, OPALPRESENT, OPALANIMATE (anim en 24 bits) karate (jeux en 24bits) prix 2300Frs. Tél: 68. 92 86.96.

Amiquet 80Mo jamais servi. 1400F. Tél:42.55.60.04.

A1200 + HD 80Mo + Logiciels: SCALA300, Brilliance, DPaintIV, ADPro2.5, VISTA 3, Real3D, Imagine 3.0 + divers logiciels et jeux le

tout 4500F. Tél: 69.07.67.25.

Pour 1200 en direct sur connecteur IDE interne ou dans Overdrive ou Dataflyer: DD Maxtor IDE 40 Mo 3.5" plein: 700F. DD Conner IDE 210Mo 3.5" plein 1800F. Dataflyer XDS 450F. interface MIDI 250F. RAM pour A590 ou A500+ ou A500rev8A: 12\*128KO#0NS 1.5Mo 750F. Deux ROM 1.3 100F. 68010 70F, Deluxe Video III 150F Musicmaker 150F Tél: François au 92.50.73.02.

A2000 rev 6 2.04 WB2.05, 2 lecteurs 3.5" + moniteur A1081: 2000F. Moniteur couleur VGA 700F prix à débattre. Recherche ou échange IMAGINE 2.0 contre objet 3D ou argent. Tél: 16.1.41.88.17.02 après 19H30 demander Thierry.

Brilliance: 100F, Bars&Pipes 1.0e français + Internal Sound Kit Bars & Pipes 1 et 2: 1000F, Music X: 200F, Propage 4.1: 800F, Magnétoscope Panasonic S-VHS NV-100-F avec possibilité mixage audio: 5000F. Prix port compris. Tél: (1) 44.24.15.04.

OVERDRIVE 210Mo 11/93: 2000F. Moniteur 1085 10/93: 1000F. Golden gate PC 486SLC/ 25Mhz: 3500F. Tél le soir ap. 20h au 20.42.79.59 ou le Week End au 27.89.35.73 (59 Lille) Demander David.

A4000/40, 14Mo, DD120Mo, Moniteur SVGA 15", Modem V24Bis, imprimante HP510 et Nec pinwriter P7Plus, interface Midi, Real3D, FinalCopy2, TruePaint + une centaine de D7 du DP. Le tout 20000F avec meuble info en cadeau. Possibilité de vente séparée. Laurent au 32.53.38.60. (soir).

Nombreux périphériques Amiga à prix intéressants, dont: Opalvision (2450F), TVPaint 2.0 (950F), Caligari Broadcast (2450F), etc... Liste sur demande au (1) 48.41.20.50. (banlieu Paris).

Jeux et utils pour Amiga 1200/500 dans leurs emballages d'origine Tél: 56.74.74.12. ou laissez message répondeur.

A1200 + DKB 1205 5Mo & 6881 à 16 Mhz + DD interne 120Mo (2.5") + mon 1084S + lecteur externe + A.B.E + DSS8 + True Paint + 2 boîte Posso + 330 disquettes + Bible Amiga + Revue Amiga. Le tout: 7000F ou séparé possible. Pascal Tél: 26.55.51.64.

Moniteur 1084S 800F, 2Mo pour contrôleur GVP seriell 300F, carte XT A2088 + drive 250F. Tél: 61.71.89.22.

Scanner professionnel SHARP JX300 format A4, scanner 24 bits, 16M de couleurs en une passe avec carte interne et logiciel de traitement d'images. peut être utilisé su Amiga, PC, Mac. Qualité photo. Vendu tiers du prix: 10500F. Imprimante PANASONIC 24 aiguilles neuves 800F, logiciel DPaintIV: 550F, Adorage logiciel effets spéciaux neuf 550F, imprimante HP PaintJet neuve 3500F, TBC MSP 800 option secam sous garantie 13000F (donne moniteur 1084 si achat scanner ou TBC). Tél:93.22.49.20.

A2000 1Mo + WB + lecteur interne 3.5" + lecteur interne 5.25" + DD SCSI 20Mo + carte PC XT commodore + clavier + souris + joystick + moniteur 1084S + logiciels: 4500F. Christophe V. bureau (1)49.40.34.19, soir (1)43.57.49.94, WE 40.14.30.55.

## Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

### Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP et AmigaNews ci-dessous, vous trouverez les descriptifs complets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670  
ADP2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710  
ADP3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5  
ADP4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6.9 et 10  
ADP5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17  
ADP6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7.8 et 18  
ADP7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22  
ADP8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26  
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29  
ANews n°58: CAM 738 à 750, Fish 841 à 850, DPAT 30 et 31  
ANews n°59: CAM 751 à 762, Fish 851 à 870, DPAT 32 et 33  
ANews n°60: CAM 763 à 774, Fish 871 à 890, DPAT 34 et 36  
ANews n°61: CAM 775 à 786, Fish 891 à 910, DPAT 37, DPAT 1  
ANews n°62: CAM 787 à 800, DPAT 38 et 39 DPAT 2  
ANews n°63: CAM 801 à 812, Fish 911 à 930, DPAT 40 à 42  
AN64: CAM 813 à 826, DPAT 43 à 46  
AN65: Fish 931 à 950, DPAT 47 à 49  
AN66: CAM 827 à 841, DPAT 50 à 54  
AN67: CAM 842 à 856, DPAT 55 et 56  
ANews 68: CAM 857 à 871, Fish 951 à 975, DPAT 57 et 58  
ANews 69: CAM 872 à 886, Fish 976 à 990, DPAT 59 et 60, DPAT 3 et 4

### AmigaNews

#### France

13 Infologs 205 Rue St Pierre 13005 Marseille  
31 Infobx, 12 & 14 rue Réclusane 31300 Toulouse  
31 Volumm 30 r Pharon 31000 Toulouse  
62 Microtech 32B r Florent Evard 62420 Billy-Montigny  
62 Softone, 394 rue de Lille, 62400 Bethune  
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne  
69 Gelain Els 22 Ave de Saxe, Lyon  
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris  
91 Essonne Mailing 14 rue du Bois Sauvage 91055 Evry

#### Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu.  
MIA Software (voir la page Clubs)

#### Suisse

10 Baron Electronique Rte de Rennens 1, CH-1030 Bussigny.  
10 Mix Image, Av. de France 60 1004 Lausanne  
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2  
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon  
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchâtel

**Vous pouvez vous procurer les anciens numéros d'Amiga DP en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.**

## Les petites annonces sont payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante. **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).



# CLUBS

54 (100) Nancy  
(rubrique gratuite) FRANCE

## SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à A-News pour 11 numéros pour la somme de 90FS. Envoyez votre paiement uniquement par CCP libelle à A-News à :  
A-News, CCP No 12-25868-1  
1203 Genève.

## QUEBEC

Les Editions du Grand Moulin constatent que les distributeurs ont maintenant un service efficace et qu'il n'est plus nécessaire de poursuivre un service parallèle. Dorenavant il faut contacter directement le journal pour s'abonner (bulletin d'abonnement ci-dessous).

## BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'A-News en Belgique  
ALFADATA, KV Overmeirelaan  
20, 2100 ANVERS, Belgique  
Tél 03-326.01.44

- 06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88  
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34  
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron  
18 CLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cedex Tél 48.65.14.56, Fax 48.24.83.75  
18 CLUB Informatique, BP413, 18007 Bourges  
22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.  
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48  
31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20, Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)  
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77  
35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12  
37 PIXEL ART 28 rue de CNE LEPAGE 37540 St Cyr sur Loire.  
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferriat. Tél: 76 32 38 41 S Parenton.  
38 Espace Info - MJC de Vienne 11 quai Rondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74.53.21.97  
38 International Amiganetwork Club c/o Gavinet C. Quartier JacqueMont 38 160 ST. Antoine l'Abbate France  
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24  
45 club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tel: serveur SAMI, 38.73.06.83  
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul

- 54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54240 Joeuf. Tel: 82.22.86.58 Fax: 87.63.07.71  
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03  
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.  
59 ASSOCIATION MICRO-LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel : 20 04 40 49  
59 ORDILERS Club Informatique, 9 bis rue du Général de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 ( Sam 14h-18h, dim 10h-12h).  
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.  
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52  
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-62-90-43  
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59  
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambéry  
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris  
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris  
76 ESIGELC, CLUB AMIGA rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37  
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tel: 35-48-37-12.  
77 CLUB INFORMATIQUE 36 rue Grande Puiselet 77140 St Pierre les Nemours. Tél: 64 28 07 75  
77 MICROTCL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83  
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferrière tél 64-40-12-73  
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins  
81 MICROTCL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX  
83 ATACOM- Délégation région SUD-EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcheurs- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02(ap 19h00).  
83 Club Amiga Toulonnais 11 ue Gorlier 83200 Toulon.  
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison  
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.  
93 MICROTCL CLUB GAGNY, CMCL 20 rue Contant, 93220 Gagny. Tel: 43.88.08.30  
93 CLUB FRANCE MICRO, BP 55 93390 Clichy S/bois Cedex

## AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....290F  
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numero).....345F (Avion 480F)  
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre AmigaNews envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):  
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)

Oui, je m'abonne pour 11 numéros à partir du numero.....  
(délai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News

à : A-News Diffusion, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse

Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

## PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No:

Date d'expiration

Date.....

Signature.....

## BELGIQUE

- 1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chaussée de wavre, 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES. TEL: 322/673 74 05  
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai  
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

## QUEBEC

- Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

## SUISSE

- 1000 Amiga Mutitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2  
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22  
1205 International Commodore Club Genève, c/o MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve  
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC, 022.970.02.66, 1214 GENEVE  
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587  
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

# Amiga DP

Wolfdrag (PartyIII UGA 35 Art 9)

*Edito*

## Millième Fish

Cette superbe raton laveur commémore la 1000ème disquette de la collection Fred Fish. En ce qui concerne les prochaines disquettes Fish, tout dépend de la sortie du prochain CDROM de FredFish, FreshFish, qui devrait être disponible courant août. Dès la rentrée, vous retrouverez de nouvelles CAM. En attendant, bonnes vacances à toutes et à tous.

Fishin' Rachel (Fish 1000)

## Just Fishin'



©1994 RachelRaccoon

*Les Duettes*



## Jimmy Wilburne

Relativement peu de nouveaux jeux d'aventure sont disponibles pour Amiga. Jimmy Wilburne est le héros d'un jeu cinématique shareware. Ce sont les quatre membres du groupe Chicken Pox qui ont programmé deux ans durant ce jeu. Le héros, un rocker, doit retrouver son peigne. Le but peut paraître dérisoire mais vous passerez de nombreuses heures à résoudre les différentes énigmes ponctuées d'humour qui parsèment le jeu et vous permettront de progresser. L'écran se compose d'une fenêtre graphique où l'on voit évoluer Jimmy, ainsi que d'une fenêtre comportant les icônes action (utiliser, ouvrir, regarder, parler, donner, ramasser). En positionnant le pointeur sur les différents éléments du décor, le nom de ces derniers s'affiche (procédé classique mais efficace). Après avoir résolu quelques énigmes, je trouve ce jeu très bien et il manque peu de choses pour qu'il soit placé dans le domaine commercial. Je lui prédis un grand succès. Il fonctionne sur tous les Amiga avec 1Mo minimum. Les trois disquettes de ce jeu vous seront expédiées contre 80 Francs en chèque à l'ordre de Mr Hisbergue Jacques. Les Vavres, 42120 Perreux.



## Wild Graphics

Nicolas Mougél aidé par une dizaine de passionnés d'images de synthèse et de fractales publie une newsletter mensuelle: Wild Graphics. Cinq numéros d'une à deux pages A4 noir et blanc ont été faits. Le but de cette newsletter est de regrouper des passionnés d'images et d'encourager la création en mettant en avant chaque mois les projets en cours, les idées, les nouveautés, les articles, les questions/réponses, etc... Dans le numéro 2, on a parlé d'Imagina. Dans le 3, il y a un dossier générateurs d'objets. Dans le numéro 4, vous trouverez un listing en C sur la récursivité et les arbres. Si vous souhaitez écrire un article dans la prochaine newsletter, écrivez à Nicolas Mougél, 6 Avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

## MégaDP

Cette nouvelle association, MégaDP Diffusion, nous a fait parvenir la disquette MegaDP n°6. C'est une "spécial Denis Gounelle" tout en français. Elle contient ABackup4.04, ACalc1.21, ADoc2\_4.00, AFile3.12, APrf2\_3.00 et AZap2.30. Cette association diffuse également des modules et des images GIF et X au tarif de 15 Francs la disquette. Stéphane Carre, 12 rue Colmar, 59290 Wasquehal.

## Xanadu BBS

Un nouveau BBS vient d'ouvrir. Il n'a pas de rapport avec la société du même nom. Ce BBS permet aussi l'accès au réseau FidoNet et prochainement l'accès au réseau InterNet UseNet très simplement. Le téléchargement des 10 premiers Mo est libre. Son numéro: 88.62.14.92. Il est accessible avec un modem (de 2400 à 19200 bauds).

## EPSI

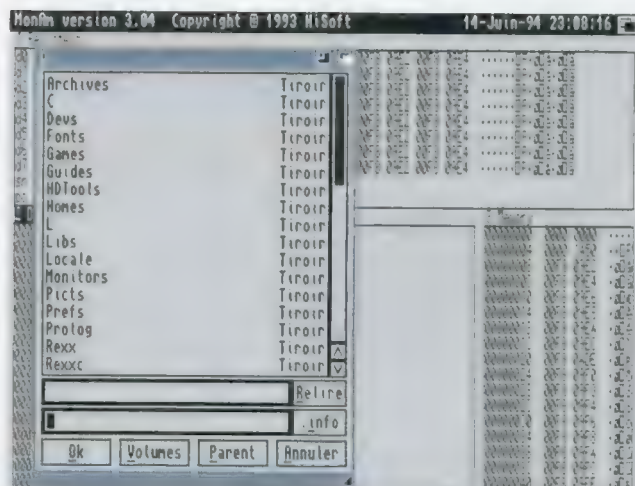
L'Amiga club EPSI suspend ses activités durant un an pour cause de service militaire.

## Amiga Designers

L'association Amiga Designers a cessé ses activités le 15 juin dernier. Son activité principale était la réalisation de montages électroniques se connectant sur Amiga.

# Flash

Soyez les bienvenus dans la rubrique Flash DP, qui vous en dit plus sur les merveilles du DP Amiga. Les logiciels testés dans cette rubrique sont disponibles dans les collections Fish et CAM, toujours aussi productives!



AddPower v37.14

## AddPower v37.14 Fish 994

On commence immédiatement avec une très bonne nouvelle: la disponibilité d'une nouvelle version d'AddPower. Dans notre numéro 68, je vous parlais d'un logiciel plein de promesses mais qui ne fonctionnait pas sur ma machine. Il s'agissait d'AddPower v37.6, un utilitaire permettant d'apporter des améliorations au système, comme la possibilité de stopper le "clic" du lecteur de disquette, la possibilité d'utiliser le caractère "" pour sélectionner plusieurs fichiers, etc...

Et voilà que AddPower réapparaît chez Fred Fish, dans une nouvelle version ayant subi de nombreuses modifications, dont la plus importante est une recompilation du source afin que ce programme fonctionne sur un A500 avec 68000. AddPower fonctionne donc à présent sur ma machine, ce qui m'a permis de le tester. Et je n'ai pas été déçu: à part un léger détail (voir plus loin), ce test confirme tout le bien que je pensais de ce programme, après avoir lu sa documentation.

Toutes les fonctions annoncées dans mon test de la version v37.6 (CAM 858) sont présentes, mais l'auteur n'a pas chômé entre temps, puisque la version v37.14 apporte des améliorations importantes. AUTOCEN-

TER permet de centrer les fenêtres "intelligemment", c'est à dire pas dans tous les cas. En particulier si la fenêtre est "Back-Drop" (fenêtre de fond d'écran). FIXSCREENS a été modifié pour pouvoir centrer horizontalement TOUS les écrans, y compris OctaMED.

AddPower est à présent une "commodité", ce qui lui procure souplesse et fiabilité. Les "tooltypes" de Commodities standards CX PRI, CX POPUP, et CX POPKEY sont gérés. L'interface a subi de nombreuses améliorations qui la rendent très agréable et facile à utiliser.

Mais l'option qui présente le plus d'intérêt est incontestablement la possibilité d'invoquer un sélecteur de fichier dans les programmes qui n'en gèrent pas. Cette option géniale fonctionne parfaitement! En introduisant le nom de fichier "" (double chapeau) dans le "StringGadget" de NewZap ou de MonAm, on active immédiatement un sélecteur de fichier ASL ou REQTOOLS, selon votre configuration. Aviez-vous déjà vu un sélecteur de fichier sur l'écran de MonAM?

Pour réaliser ce tour de magie, l'auteur a dû patcher une ou plusieurs fonctions DOS permettant d'ouvrir ou de charger les fichiers. En cas d'ouverture du fichier "", la fonction est détournée vers le sélecteur de fichier. Le principe est à la fois simple et génial. Le seul problème, c'est



# DP Flash

que l'auteur a oublié de patcher la fonction système LoadSeg() qui permet de charger les exécutables. Autrement dit, dans le cas où un programme appelle cette fonction, on ne peut pas obtenir le sélecteur. C'est le cas pour MonAM, qui appelle LoadSeg() pour charger la commande à tracer. Donc, sous MonAM, ça marche pour charger un binaire, mais pas pour charger un exécutable.

Cette petite erreur sera sans doute corrigée dans une prochaine version de AddPower. En tout cas, ce petit utilitaire possède à présent toutes les qualités pour devenir un "incontournable" de tout bon système Amiga!

## QDisk v2.9 CAM 889

Voici encore un petit outil fort sympathique. QDisk (Query Disk) permet de contrôler, depuis une fenêtre WorkBench, l'espace disque utilisé par n'importe quel volume Amiga-Dos présent dans le système. QDisk peut aussi envoyer un message (sous forme de boîte de requête ou d'alerte) pour signifier que l'occupation de tel ou tel disque excède une certaine limite (paramétrable).

QDisk se présente sous forme d'une fenêtre principale montrant l'occupation courante des volumes du système. Il est possible de configurer QDisk pour que cette fenêtre soit placée toujours au premier plan en cas de modification de l'occupation d'un disque. Cette fenêtre est mise à jour automatiquement, soit à chaque introduction d'une disquette, soit à intervalles réguliers, paramétrables (timer). Il est possible de fixer la priorité de QDisk pour qu'il ne prenne aucun temps machine indispensable, par exemple pendant un calcul d'image. QDisk peut aussi être "icônifié".

En cliquant sur un volume dans la fenêtre principale, une nouvelle fenêtre s'ouvre et donne toutes les informations utiles sur le volume sélectionné, avec en particulier une jauge d'occupation de l'espace du disque. L'option "Graph" déclenche l'ouverture d'une seconde fenêtre, dans laquelle apparaît l'occupation de tous les disques sous forme graphique: une jauge indique visuellement pour chaque volume, la proportion

d'espace disque occupé.

L'option de notification d'occupation de l'espace d'un disque est paramétrable en absolu ou en relatif (au choix). Autrement dit, on peut être averti que l'espace disque occupé excède un certain pourcentage, ou bien que l'espace libre est inférieur à x octets. Le type de notification est aussi paramétrable: on a le choix entre une simple fenêtre intuition ou carrément la boîte d'alerte clignotante du gourou!

QDisk est donc un petit utilitaire simple et pratique, pour tous ceux qui n'utilisent pas un outil affichant en permanence l'occupation des volumes (comme Browser). La possibilité de déclencher une alerte lorsque le disque est plein est évidemment l'option la plus intéressante de l'outil.

## WbSM v1.2 FISH 992

Le Workbench Startup Manager est un petit utilitaire qui permet d'activer ou de désactiver facilement les commodités ou autres programmes lancés au démarrage du WorkBench, c'est à dire placés dans le répertoire WBSTARTUP.

WbSM doit être placé dans la "startup-sequence", et le programme ne doit en aucun cas se trouver dans le répertoire WBSTARTUP. Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris pendant la procédure de démarrage, mais avant que le WorkBench ne soit lancé, WbSM ouvre une petite fenêtre dans laquelle apparaissent les programmes placés dans WBSTARTUP (voir figure). A ce stade, vous pouvez alors activer ou désactiver tel ou tel programme, et donc lancer votre Workbench avec un environnement modifié. Ceci peut être utile, par exemple si vous soupçonnez qu'un programme du WBSTARTUP fasse planter votre système: vous pouvez les désactiver facilement un par un et tester le système. Les programmes désactivés ne sont évidemment pas effacés: ils sont simplement déplacés dans un nouveau répertoire "sys:wbstartup/disabled" créé automatiquement au premier lancement de WbSM.

Il s'agit d'un petit outil très simple dans son principe comme dans sa manipulation. Il ne tue aucune tâche, mais déplace simplement les programmes. Ce

concept simple et original pourra s'avérer très utile pour configurer vos boots.

## XSize 3.0 CAM 892

La plupart des programmeurs de DP Amiga sont des développeurs qui travaillent sur station Unix. La ressemblance entre les deux systèmes n'est pas étrangère à ce phénomène. Et les développeurs sont des gens maniaques, pointilleux, presque obsessionnels: ils ont leurs petites habitudes et n'aiment pas en changer. Et le soir, devant leur Amiga, ils aiment retrouver les outils et les réflexes qu'ils utilisent à longueur de journées devant l'écran de leur station Unix. C'est pourquoi nous avons vu apparaître sur l'Amiga plusieurs adaptations de logiciels très répandus dans le monde Unix. Mais le mimétisme est aujourd'hui poussé à l'extrême avec XSize 3.0 de Carsten Melberg et Günther Rehm. XSize est un outil permettant de changer la taille des fenêtres de l'Amiga avec un "look and feel" typiquement inspiré d'X11, et plus précisément, de TWM.

Sur Amiga, pour changer la taille d'une fenêtre, on utilise le petit gadget en bas à droite. Mais il n'est pas vraiment pratique, car on ne peut que changer la taille à partir du coin inférieur droit, et il n'est pas possible de contraindre le changement de taille à rester uniquement vertical ou horizontal.

Avec XSize, ce petit gadget bénéficie d'une nouvelle jeunesse. Les changements de taille de toutes les fenêtres deviennent beaucoup plus pratiques et puissants! En cliquant sur ce gadget, la fenêtre se recouvre d'une espèce de matrice 3 lignes, 3 co-

lonnes, bien connue des utilisateurs de X-Windows. On a alors le choix entre trois possibilités:

- on attend une seconde avant de déplacer la souris: dans ce cas, le changement de taille se fera façon intuition

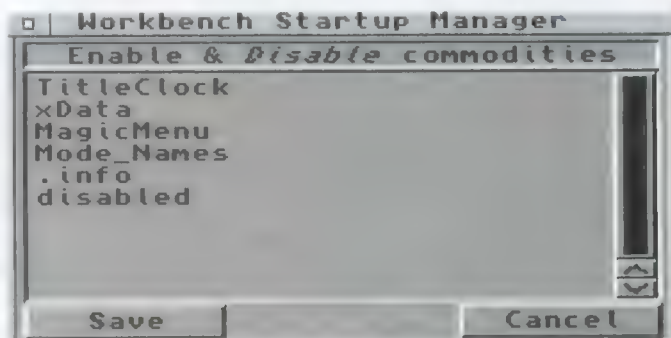
- on déplace immédiatement la souris vers l'intérieur de la fenêtre, et dans ce cas, la fenêtre ne change pas de taille (comme c'est normalement le cas sous Intuition) mais le curseur RENTRE DANS LA FENETRE! En le déplaçant ensuite vers les bords de la fenêtre, on peut l'agrandir non plus simplement à partir du coin inférieur droit, mais depuis n'importe quel coin ou bord!

- on déplace immédiatement la souris vers l'extérieur de la fenêtre, selon une ligne horizontale ou verticale, et dans ce cas, le changement de taille se fait comme sous Intuition, mais limité uniquement en largeur ou en hauteur.

Tout ceci peut vous paraître un peu complexe, et pourtant! Une fois qu'on est habitué à ce mécanisme, il est difficile de s'en passer, tant il apporte puissance et souplesse à une simple action que nous exécutons des dizaines de fois par jour! A tester de toute urgence!

Pour finir, et puisqu'il n'y a ce mois-ci aucun jeu digne d'intérêt, signalons la disponibilité de la documentation complète du Langage E EN FRANCAIS sur la CAM 898. Vous n'avez à présent plus aucune excuse valable pour ne pas vous intéresser à ce langage de programmation réellement fabuleux, qui propose toutes les fonctionnalités des langages modernes, avec une rapidité et une facilité de compilation étonnantes!

Gilles Soulet



WbSM v1.2



**AppTrash\_v3.6**

Une icône de remplacement pour la poubelle système (trash-can). Elle peut aussi effacer des fichiers. Binaire seul. Auteur: Johan Stenarson

**CBE\_v3.1a**

Clipboard Enhancer améliore le Clipboard. Dispose d'un port Arexx. Binaire seul. Auteur: Anthony Moringello

**ClipHistory\_v1.0**

ClipHistory ajoute un historique au clipboard. Binaire seul. Auteur: Magnus Holmgren

**Iconian\_v1.98**

Une alternative intéressante à l'éditeur d'icônes système IconEdit. Binaire seul. Auteur: Chad Randall

**IconUpdate\_v4.05**

Remplace le programme IconUpdate distribué avec MagicWB 1.2p/1.5. IconUpdate 4.0 dispose de son propre GUI MUI. Il remplace le fichier script de Martin Huttenloher. Binaire seul. Auteur: Gerri Körner

**PowerCache\_v37.115**

PowerCache permet d'installer un cache (mémoire tampon) pour augmenter les performances de vos lecteurs de disques. Il dispose d'une aide en ligne, d'une documentation Amiga-Guide de plus de 120 Ko, d'une interface ARexx complète et d'une localisation. Requiert le Kickstart 2.04. Source Catcomp fourni. Shareware. Binaire seul. Auteur: Michael Berg

# CAM

**Les disquettes ci-dessous contiennent beaucoup de petits programmes dont quelques horloges, Iconian un éditeur d'icônes performant, AIBB la référence en matière d'évaluation de vitesse système, un langage Oberon (CAM896), un éditeur MIDI (CAM899) et un éditeur 3D performant: FreeForm3D (CAM901).**

**ProbeSCSI\_v0.08**

Une commande Shell qui affiche les paramètres SCSI de vos disques durs, lecteurs CDROM, streamers, scanners, etc... Binaire seul. Auteur: Ron Klinkien

**StatRam\_v3.0**

Stat-RAM ou "SD0:" est un disque en mémoire récupérable. Son fonctionnement se base sur le "VD0:" d'ASDG qui n'est pas domaine public. Binaire seul. Auteurs: Richard Waspe & Nicolas Salmoria

moyen d'une interface Intuition. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

**AZap\_v2.20**

AZap est un éditeur binaire. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

**CShell\_v5.37**

CShell se propose de remplacer le Shell standard de l'Amiga. Source fourni. Auteur: Andreas M. Kirchwitz

**KingCalc**

Ce calculateur dispose de huit registres programmables. C'est en fait un petit tableur. Binaire seul. Auteur: Jamie Strachan

**KingCON\_v1.2**

Une alternative au shell standard qui ajoute beaucoup de caractéristiques TRES utiles. Binaire seul. Auteur: David Larsson

**WindowDaemon\_v1.9**

Window Daemon vous permet d'avoir un plus grand contrôle sur les écrans et les fenêtres Intuition. Binaire seul. Auteur: David Swasbrook

**CalculatorArray\_v1.0**

Ce calculateur vous permet de conserver visibles les résultats de vos neuf derniers calculs. Binaire seul. Auteur: Mark Kuzmycz

**CatEdit\_v1.1b**

CatEdit est un programme qui permet de traduire les programmes localisés. Vous n'avez pas besoin du catalogue original des descriptions pour traduire un catalogue. Binaire seul. Auteur: Rafael D'Halleweyn

**FixSprite\_v1.03**

Corrige un problème mineur sur

le pointeur de souris AGA. Source C fourni. Auteur: Adam Nelson

**Flipt\_v1.1**

Une commodité qui vous permet d'installer des hotkeys pour faire passer les écrans en avant ou en arrière. Requiert le WB 2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Michael J Barsoom

**IntuiCalc\_MUI\_v1.1**

IntuiCalc est une calculatrice similaire à celle du Workbench. Bibliothèques MUI et Mtools fournies. Documentations en anglais et en allemand. Binaire seul. Auteur: Ruediger Dreier

**Most\_v1.56**

Un afficheur de texte pour système 2.0. Il supporte la bibliothèque XPK, les fichiers Amigaguide, etc... Binaire seul. Auteur: Uwe Röhm

**MuiRelcon\_v2.21**

Permet de changer aisément les tooltypes d'une icône. MuiRelcon utilise MUI pour créer son GUI. La bibliothèque MUI n'est pas incluse. Binaire seul. Auteur: Stefan Schulz

**NewDate\_v1.20**

Remplace la commande AmigaDOS "Date". NewDate supporte 18 formats de date. Binaire seul. Auteur: Chris Vandierendonck

**PackIt\_v1.15**

PackIt est un petit compacteur/décompacteur de fichiers PowerPacker et utilisable uniquement sous le Shell (ou via DO-pus). Auteur: Michael Barsoom

**PublicManager\_v1.43**

Ouvre des écrans publics complètement configurables. Auteur: Michael Watzl

**QDisk\_v2.10**

Un programme pour Workbench 2.x ou + qui affiche l'espace utilisé par vos périphériques AmigaDOS. Binaire seul. Auteur: Norman Baccari

**ScriptFile\_v1.0b**

Vous permet d'accéder facilement aux programmes cachés au fin fond de votre CD en générant un script à l'aide d'une Applcon. Binaire seul. Auteur: Carsten Schubert

**ToolType\_v2.14**

ToolType vous permet d'éditer les types d'outils dans les icônes en utilisant un éditeur de texte, à la place de l'éditeur monoligne du Workbench. Binaire seul. Auteur: Michael J Barsoom

**WSpeed\_v1.1**

Un programme de type benchmark qui effectue différents tests pour évaluer la vitesse de votre machine au niveau gra-



Iconian v1.98 (CAM# 887)

## UTILITAIRES

Simulation sportive de base-ball (1) en 4 rare III en plus la réalisation est très bonne

175 Utilitaires sur cette disquette et un trentaine de documentations. Ces programmes sont tous des musts.

Amiga Party

L'Amiga Party '94  
c'est une coding-  
Party et un Forum  
Amiga! Elle aura  
lieu à Chambéry du  
27 au 28 Août '94.

\*\*\*

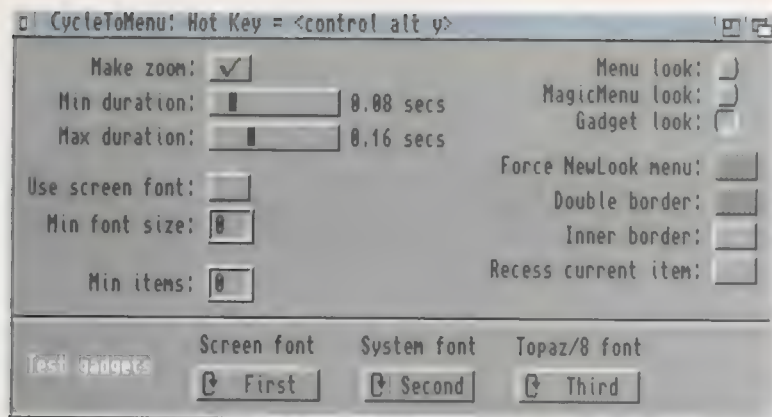
Demande de brochure:  
79 62 96 48

Toutes les disquettes de cette publicité sont compatibles Amiga 500, 500+, 600, et 1200!

AS1 GAMES 8	Little Bouncer <i>leakantank</i> <i>run</i> <i>flam</i>
AS1 GAMES 79	Grav-Account <i>Vector</i> <i>Storm</i> <i>Alarm</i>
AS1 GAMES 80	Army Minn. <i>Flir</i> <i>It</i> <i>Golf</i> <i>Wally</i> <i>Clie</i>
AS1 GAMES 82	Amflicious <i>Shuffle</i> <i>Rum</i> <i>Volleyball</i>
AS1 GAMES 83	AmosLadAMones <i>Pong</i> <i>Spide</i>
AS1 GAMES 84	Engima <i>Alutshoo</i> <i>Zerbo</i>
AS1 GAMES 88	Defender <i>Musa</i> <i>Clavelo</i>
AS1 GAMES 89	Megaball <i>2.1</i> <i>X-Fire</i> <i>Cuode</i>
AS1 GAMES 90	Rotor <i>Master</i> <i>Spectrum</i>
AS1 GAMES 92	Bill Obolus <i>Solitus</i> <i>sample</i>
AS1 GAMES 94	Giddy <i>Mechanid</i> <i>Super</i> <i>Challenge</i>
AS1 GAMES 95	Premier <i>Puck</i> <i>Jangle</i> <i>Pop'n</i> <i>Play</i>
AS1 GAMES 100	Rlood <i>Runar</i> <i>Patton</i> <i>Master</i>
AS1 GAMES 101	Meltdown <i>Boomerang</i> <i>Paragon</i> <i>Rebels</i>
AS1 GAMES 102	Frnni <i>Salad</i> <i>Rebound</i> <i>PacSim</i>
AS1 GAMES 103	The Lost <i>Octess</i> <i>Wages</i> <i>Wabbit</i> <i>Mega-Kace</i>
AS1 GAMES 104	Woodenfall <i>Operation</i> <i>Mech</i> <i>For</i> <i>3-Port</i>
AS1 GAMES 105	Patrick <i>Mam</i> <i>Rumm</i> <i>Deser</i> <i>Defender</i>
AS1 GAMES 107	Serene <i>III</i> <i>4'N'Row</i> <i>Ed</i> <i>Equilog</i> <i>Facht-I</i>
AS1 GAMES 108	Strike <i>Ball</i> <i>II</i> <i>Four</i> <i>n</i> <i>10</i> <i>Row</i> <i>Obess</i> <i>etc</i>
AS1 GAMES 109	Psycho <i>Blast</i> <i>King</i> <i>High</i> <i>Thrall</i> <i>Bound</i> <i>etc</i>
AS1 GAMES 114	International <i>Crocket</i> <i>Innocent</i> <i>III</i> <i>etc</i>
AS1 GAMES 119	Reboundz <i>Previews</i> <i>Speed</i> <i>Trk</i> <i>Trk</i>
AS1 GAMES 120	fireballstar <i>Super</i> <i>Blackout</i> <i>Trax</i>
AS1 GAMES 121	Chainsaw <i>Massacre</i> <i>Brainbow</i> <i>Worm</i>
AS1 GAMES 122	Roundball <i>Clot</i> <i>Project</i> <i>Blackout</i> <i>Xenon</i> <i>U</i>
AS1 GAMES 130	Artillerii <i>II</i> <i>Lamer</i> <i>Bug</i> <i>Yabzee</i>
AS1 GAMES 125	Snake <i>Marble</i> <i>Slide</i> <i>Glyntstone</i> <i>NameGame</i>
AS1 GAMES 126	Short-Out <i>Yan</i> <i>Knox</i> <i>Knid</i> <i>DofEtn</i>
AS1 GAMES 127	Shanga <i>91</i> <i>Lazer</i> <i>Zeno</i> <i>Ono</i>
AS1 GAMES 128	Snowcrystal <i>Defuse</i> <i>PacMan</i> <i>Solatus</i> <i>Yam</i>

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre  
d'Interceptor.  
Bon de Commande à renvoyer à: Interceptor.  
13 avenue Jean Jaurès, 73000 Chambéry.





CycleToMenu v2.0 (CAM# 890)

phique. Il est localisé (supporte le Suédois pour le moment). Binaire seul. Auteur: JAMI Soft Development

## CAM #890 Utilités

### AssPlus\_v1.4

Un remplaçant de la commande AmigaDOS ASSIGN. Source ASM fourni. Auteur: Christian Weiss

### CycleToMenu\_v2.00

C'est une commodité pour AmigaDOS 2.0 ou + qui vous permet d'utiliser un pop-up menu avec les gadgets standards. Binaire seul. Auteur: Federico Gianni

### DiskExec\_v1.2

DiskExec est une commodité qui joue un échantillon sonore ou lance une tâche quand vous insérez ou enlevez une disquette d'un lecteur. C'est un programme pour OS2.04+. Binaire seul. Auteurs: Yanik Grignon & Scott Pinard

### DMAfix\_v1.0

Ce patch permet au contrôleur SCSI A2091 (équipé des ROMS v6.6) de fonctionner à pleine vitesse. Binaire seul. Auteur: Barry McConnel

### FDB\_v1.3

UDB génère une base de données à partir des fichiers qui se trouvent sur vos disques durs, CD-Roms, etc... Binaire seul. Auteur: Klaus Melchior

### Forcelcon\_v1.4

Un utilitaire conçu pour les utilisateurs d'un lecteur CD-ROM afin de leur permettre de faciliter la gestion et la position des icônes. Giftware, source C fourni. Requiert l'OS 2.0 et MUI v7 (MUI 2.0). Auteur: Kai Iske

### Moor\_v2.6

Un afficheur de texte. Il reconnaît les fichiers au format Powerpacker, etc... Binaire seul. Auteur: John Badina II

### MousoMeter\_v3.10

Permet de mesurer le nombre de kilomètres effectués par la

souris... La documentation est en Allemand. La librairie MUI n'est pas fournie. Binaire seul. Auteurs: Wolfgang Breyha et Michael Matzl

### MUIMenu\_v1.00

Vous permet de créer votre propre menu à partir duquel vous pourrez lancer vos programmes préférés. Il utilise MUI (qui n'est pas inclus). Source C fourni. Auteur: Giuseppe Chiesa

### NewTool\_v2.6

NewTool peut changer les outils par défaut des icônes projet et disque. Binaire seul. Auteur: Michael Barsoom

### Pubby\_v1.0

Ce programme ouvre un écran public sur lequel les autres programmes qui disposent de cette option peuvent s'ouvrir. Source C fourni. Auteur: Todd Courtnage

### RunList\_v1.0

RunList est une commodité pour lancer les programmes utilisés souvent. Source C fourni. Auteur: David Kinder.

### ShowDT\_v2.3

ShowDT est un afficheur pour tous les formats d'images supportés par les datatypes. Cet afficheur supporte aussi la mise à l'échelle proportionnelle de l'image. Requiert l'OS3.0+. Auteur: Chris Lawrence

### VMM40\_v1.2

VMM40 implante un gestionnaire de mémoire virtuelle pour les Amiga équipés d'un 68040. Binaire seul. Auteur: Martin Apel

## CAM #891 Utilités

### A-Lock\_v1.2

Un petit utilitaire de verrouillage qui respecte le multitâche. Binaire seul. Auteur: Dario Rosati

### AddInfo\_v1.1a

AddInfo ajoute automatiquement des icônes aux fichiers qui en sont démunis. AddInfo est localisé. Binaire seul. Auteur: Michael Barsoom

### AlertPatch\_v3.0

AlertPatch place un patch sur la fonction 'exec.library/Alert()' pour afficher des informations plus significatives pour l'utilisateur. Binaire seul. Auteur: David Swasbrook

### ARexxSupervisor\_v1.10

Un programme de communication ARexx, localisé et contrôlé à la souris. La documentation est au format AmigaGuide. Nécessite les bibliothèques reqtools V38+, errormsg et le Kickstart 2.0+. Shareware. Auteur: Frédéric Delacroix

### BCount\_v1.19

Ce programme compte les fichiers, répertoires, hardlinks et softlinks pour un répertoire racine donné. Requiert l'Amiga OS 2.04. Binaire seul. Auteur: Norbert Bazin

### ErrorMsg\_v1.00

Une librairie run-time qui permet aux programmes d'afficher facilement des messages d'erreurs localisés depuis le système. Livré avec un exemple et les autodocs. Binaire seul. Auteur: Frédéric Delacroix

### Injector\_v2.0

C'est une commodité qui vous permet d'injecter toutes sortes de choses comme si elles avaient été tapées au clavier. Elle dispose d'une localisation et d'un support ARexx. Requiert les bibliothèques reqtools V38+ et errormsg qui est fournie. Shareware, binaire seul. Auteur: Frédéric Delacroix

### ITex2IFF\_v1.0

Convertit des fichiers images ITex en fichiers IFF. Requiert l'OS2.04+ et l'errormsg.library. Freeware, source disponible auprès de l'Auteur. Frédéric Delacroix

### Rescale\_v1.0

Recalibre horizontalement les images IFF. Requiert l'OS 2.04+ et l'errormsg.library. FreeWare, source disponible auprès de l'Auteur: Frédéric Delacroix

### RTtoKD\_v1.21

Remplace la boîte de requête de la reqtools.library par celle de la kd\_freq.library quand c'est possible. La localisation est maintenant utilisable. RTtoKD est FreeWare, le source est fourni et abondamment commenté. Auteur: Frédéric Delacroix

### Screen2IFF\_v1.03

C'est une commodité (pour OS 2.04+) qui vous permet de sauvegarder l'écran Intuition qui se trouve au premier plan, en pressant une touche. Documentations au format AmigaGuide en français et en anglais fournies. Source inclus. Freeware. FREEWARE. Auteur: Frédéric Delacroix

### SDCS\_v1.22

Sound Disk Construction Set sert à construire une démo son avec des fichiers IFF image et son donnés. Il nécessite le Kickstart 2.04. La documentation est en HyperTexte et le programme est localisé. Versions anglaise et française livrées. Shareware. Binaire seul. Utilise l'errormsg.library qui est fournie. Auteur: Frédéric Delacroix

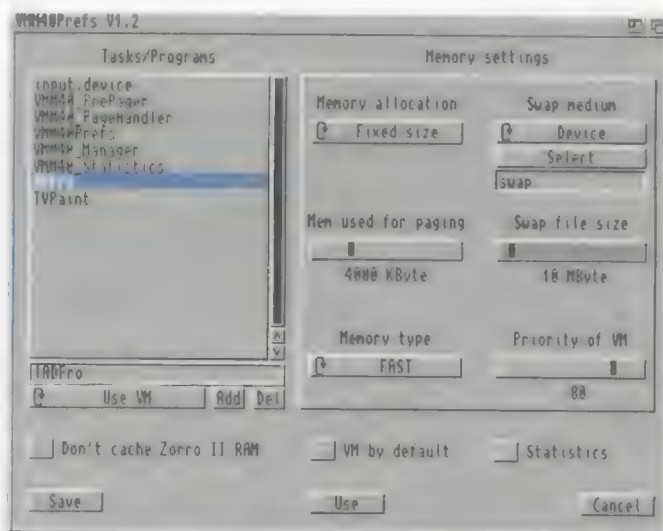
### TitleClock\_v3.3

TitleClock est une petite commodité (3 Ko) qui fait ressortir une horloge sur le coin supérieur droit de la barre de titre des écrans. Binaire seul. Auteur: Anders Hammarquist

## CAM #892 Utilités

### Ahelp\_v1.2

Une commande d'aide pour les



VMM40\_v1.2 (CAM# 890)

# FREE DISTRIBUTION SOFTWARE, c'est tout l'univers du Domaine Public pour votre Amiga... Collections disponibles : CAM, Fred FISH, UGA Newsflash, AmigaBOX, DPAT, DPAF, Assassins Games & Utils, FDS, TSiWF, Amateur radio, Shareware Compensé FDS, CLIP, etc...

## UTILITAIRES DIVERS...

**UGA14 Crunch-Mania v1.91** : Un compresseur de fichiers très complet ■ très puissant muni d'une interface utilisatrice. Il peut utiliser ses propres bibliothèques pour optimiser la compression ■ propose plusieurs types de compressions

**UGA31 MegaView v2.0** : Un programme de type "MultiView" à utiliser avec ■ Workbench 2.0. Utilise ■ whatis.library pour reconnaître ■ type des fichiers afin d'appeler automatiquement le programme d'affichage spécifique.

**UGA29 ABCDirectory v3.0** : Utilitaire extrêmement puissant et rapide pour manipuler les fichiers et les répertoires. Il dispose d'un nombre incroyable de fonctions ■ de gadgets configurables pour répondre aux besoins spécifiques de chacun. Il dispose d'une aide en ligne et d'une documentation au format AmigaGuide. Pour 2.x/3.x. Disque dur conseillé. L'essayer c'est l'adopter !

**UGA30 PPrefs v1.1** : Force tout programme à s'ouvrir dans le mode que vous aurez choisi.

**FDS2260 Astrologie v4.1Dém0** : Sur cette disquette, un ensemble de six logiciels en français (Ascendant, Karma, Biorhythmes, Numérologie, Chine, Thème Astral) pour établir votre thème astral complet. Pour 2.x/3.x uniquement

**FDS2325 SuperDuper v3.10** : Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc des disquettes. Reconnait aussi les disquettes haute densité. Pour 2.x/3.x uniquement

**DiskSalv v1.10** : Permet de récupérer efficacement des fichiers effacés ou endommagés. Pour 2.x/3.x.

**FDS2460 PowerCache v37.115** : Installe un cache pour décupler la vitesse des accès aux disques. Pour 2.x/3.x.

**FDS2461 Iconian v1.98** : Éditeur d'icônes pour 3.x très amélioré par rapport à l'original.

**FDS2463 AIBB v6.5** : Pour tout savoir sur votre configuration, tester ■ comparer sa vitesse avec d'autres...

**FDS2466a&b Pack Antivirus** : En deux disquettes, une compilation des anti-virus les plus récents et les plus efficaces. Il s'agit ici des versions les plus récentes de VirusZ, VirusChecker et d'autres. Pour 2.x/3.x

**FDS2467a,b&c Pack Compatibilité** : En trois disquettes, une compilation d'un grand nombre d'utilitaires astucieux (versions récentes) pour dégrader votre Amiga 1200/4000 ■ ainsi essayer de faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent que sur les machines plus anciennes. Certains utilitaires conviennent aussi pour l'Amiga 500+/600. Pour 2.x/3.x uniquement.

**FDS2327 MagicWB v1.2p** : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. Pour 2.x/3.x avec un disque dur

**FDS2469a&b MagicWB Icônes** : En deux disquettes, des packs d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB.

**FDS2470 MagicWB Patterns** : Différents fonds d'écran complémentaires aux couleurs de MagicWB.

**FDS2471 ABackup v4.03** : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur. Version française

**FF872 & FF873 ToolManager v2.1** : Gestionnaire d'applications pour le Workbench. Ce logiciel très populaire ne mérite que des éloges. Un fois désarchivé, une documentation en français est disponible. Pour 2.x/3.x + disque dur. (Distribué en deux disquettes).

**UGA42 Recovery v1.00 r8** : Utilise un nouveau concept pour récupérer les fichiers effacés par erreur ou perdus sur un disque endommagé. Il ajoute un périphérique virtuel pour récupérer les données sans altérer celles qui se trouvent sur le disque à traiter

**DPAT58 AmiTel v1.0** : Nouvelle version de l'émulateur Minitel 1b en français avec toutes les fonctions classiques (capture, impression, etc...). Pour 2.x/3.x

**SH1506 Conjugue v2.0** : Nouvelle version d'un utilitaire qui permet de conjuguer les verbes français ■ tous les temps... Le complément indispensable du correcteur orthographique de votre traitement de texte.

## UTILITAIRES GRAPHIQUES...

**UGA13 MPEG Play V1.03** : Afficheur d'animations au format MPEG pour les modes d'affichage ECS/AGA/OpalVision/PicassoII. Requiert au minimum un 68020, ■ Mo ■ l'AmigaDOS 2.04.

**UGA32 AmiFlick v1.10** : Permet de lire sur l'Amiga les animations au format FLI ■ FLC destinées aux PC. Fonctionne à partir du workbench 1.2

**UGA39 AnimPoint v1.0** : Un animateur de pointeur pour l'AmigaDOS 3.x. Supporte les broches animées IFF standards et les animations op5, les sprites 16 couleurs. Requiert un 68020 ou +

**FDS2464 ViewTek v2.1** : Actuellement le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, IFF-ILBM... Permet aussi de jouer les animations op5, 7 & 8. Compatible ECS/AGA, DCTV, EGS, FC24, IV24, Opal, Picasso & Retina. Pour 2.x/3.x uniquement.

**FDS2468 MainActor v1.5** : Une nouvelle version d'un utilitaire génial qui permet de monter, jouer et convertir divers formats d'animations et d'images. Supporte les animations (FLC & FLI). Pour 2.x/3.x uniquement + disque dur.

**SH471 Screen Painter** : Très bon logiciel de dessin en Français.

**SH2000 AMorph v1.4** : Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! A vous les joies des déformations ■ transformations d'images.

## UTILITAIRES MUSICAUX...

**UGA40 Pro-Wizard v1.5** : Convertit les modules compactés NoisePacker, Promizer, ProPacker, ProRunner... (21 formats sont reconnus) en modules au format ProTracker. **Sampex v1.1** : Permet d'extraire les échantillons sonores des modules Med, ProTracker ■ SoundTracker. Pour 2.x/3.x.

**FDS2117a&b : Eagle Player** : Sans doute le meilleur joueur de modules (distribué en ■ disquettes). Il reconnaît presque tous les formats de modules ■ reste très simple d'emploi.

**FDS2365 ProTracker v3.15** : La dernière version de cet excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les amateurs de musique sur l'Amiga

**FDS2465 QuadraComp v2.03** : Éditeur musical muni d'une interface intuitive. Compatible avec les modules ProTracker & NoiseTracker. Pour 2.x/3.x uniquement.

**FDS2472 SoundMachine v1.0** : Permet de lire, convertir et sauvegarder les fichiers sons : RAW, IFF, VOC ■ WAV.

## BUREAUTIQUE & GESTION...

**FF966 FHSpread v2.01** : C'est un tableur (ou feuille de calculs) très bien conçu et très simple d'emploi.

**FF972 QuickFile v2.02** : Une base de données puissante, configurable ■ très simple ■ utiliser

**SH1176 Budget v6 (2.04.6f)** : Nouvelle version d'un excellent utilitaire en français pour gérer vos comptes bancaires personnels, faire des prévisions, des opérations automatiques, etc... A posséder absolument !

**SH2278 Association 1901** : Logiciel en français d'aide ■ gestion d'une association. Gestion des adhérents, des cotisations, recherche multicritères. Vous donne aussi des informations sur la vie des associations

**SH1724 DP Managing v1.0** : Une base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de logiciels, de K7 audio ou vidéo. Pour 2.x/3.x uniquement avec un disque dur.

## JEUX...

**SH2364 MOSAIK 1994 - v1.0** : Un jeu en français où il faut reproduire des motifs en un temps limité. Chaque motif se compose d'un ensemble de formes élémentaires dont l'assemblage est plus ou moins complexe...

Mosaik autorise le joueur à définir ses propres motifs grâce ■ à l'éditeur intégré

**AS165 DEPTHCHARGE** : Le but est de tirer au bon moment pour détruire les sous-marins ennemis qui essayent de vous couler.

**AS168 MINE RUNNER** : Un clone de Lode Runner où vous devez ramasser des caisses, grimper des échelles, piéger vos poursuivants...

**AS183 IMPERIAL** : Jeu oriental où vous devez enlever des carreaux (comme Shanghai ou Taipei). Très belle réalisation française.

**AS178 COOKIE** : Aidez votre chef cuisinier ■ préparer de bons petits plats.

**AS177 GORF** : Ce n'est pas simplement qu'un clone de Space Invaders. Il inclut ■ types de shoot'em up différents.

## DOMPUB & CO...

Le magazine Shareware en français réalisé par l'équipe de Belier Production. On y trouve des interviews, des tests, des infos, des reportages.

**SH1177 a&b Dompub & Co #1 (2 disquettes)**  
**SH1228 Dompub & Co #2**  
**SH1407 Dompub & Co #3**  
**SH1763 Dompub & Co #4**  
**SH2043 Dompub & Co #5**  
**SH2279 Dompub & Co #6**

## DEMOS AGA...

**FDS2305a&b Complex - Origin (2 disquettes)**  
**2306 Virtual Dreams:Fairlight - Full Moon**  
**2310 Infect - Harmagedon**  
**2347 Spanish Archer & Darkness - 7 Days**  
**2371 Perspex - Hypnosis**  
**2377 Movement - Numb**  
**2398a&b Axis - Big Time Sensuality (2 disks)**  
**2459 Model - Neo Tokyo**

## ADULTES...

**SH2400a&b Schemat'x Collection** : Le "God Booster Group" présente plus de 360 positions à découvrir sous forme de schémas. C'est original ■ surtout très amusant. Le tout est distribué en deux disquettes qui fonctionnent sur les systèmes 2.x & 3.x. Et c'est bien entendu strictement réservé aux adultes !

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitées le jour de leur réception. Les commandes passées par téléphone, par fax ou par minitel avant 13 h du lundi au vendredi sont traitées le jour même.

**Nous restons à votre service tout l'été !**

**PROMOTION JUILLET-AOUT 94**  
**1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandes**  
**3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandes**

## 36.15 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautés tous les jours !!!

Les rubriques spécialisées, le dialogue direct, les forums, etc...

**NOUVEAU**  
**Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût sur le 36.14 FDS**

Recevez gratuitement le protocole de téléchargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36.15 FDS

**BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A**

**FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL**  
**82, rue de Saily, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX**  
**Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS**

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES (Indiquez bien le nom de la collection + le numéro):

NBRE DE DISKS (réf : UGA +CAM + FISH + DPAT + FDS, etc...) : ..... x 12 Frs = ..... Frs

NBRE DE DISKS DE LA COLLECTION SH : ..... x 21 Frs = ..... Frs

FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 F = ..... Frs

FORFAIT RECOMMANDATION (assurance transit postal facultative) : 12 Frs = ..... Frs

KIT DE TELECHARGEMENT (CABLE MINITEL + MOON-AM FDS) : 75 Frs = ..... Frs

( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 F avec une commande (20 F sans) = ..... Frs

ou ( ) CATALOGUE DES NOUVEAUTES DU MOIS (1 disk) : 5 F avec une commande = ..... Frs

MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ..... Frs

Les commandes avec règlement par Carte Bleue se font uniquement par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. Facture avec TVA jointe. (Par carte bleue, le minimum de commande est de 100 Frs !).

NOM : ..... Prénom : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ! ! ! ! ! VILLE : .....

AmigaNews Juillet/Août 94 - Les marques citées sont déposées. Tarifs modifiables sans préavis.

Date et Signature .....



syntaxes AmigaDos similaire à la commande HELP sous MS-DOS. Binaire seul. Auteur: Joe Cas-sada

### BootScreen\_v2.2

Permet d'afficher l'image IFF de votre choix jusqu'à ce que le Workbench apparaisse et remplace ainsi l'écran noir. Requiert le Workbench 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Joseph Luk

### ClipBored\_v1.0

Une commodité qui ajoute dix clipboards. Binaire seul. Auteur: Nick MacDonald

### ConsoleLock\_v1.1

Console Lock est une commodité MUI qui fonctionne un peu comme un extincteur d'écran avec mot de passe. Requiert le Workbench 2.x ou mieux. Il supporte ARexx. La librairie MUI n'est pas livrée. Binaire seul. Auteur: Nick MacDonald

### DirFool\_v2.34

DirFool fonctionne sous l'AmigaDOS 2.04. Il synthétise les commandes Dir et List. Binaire seul. Auteur: Chris Lawrence

### FileID\_v1.41

Ce programme identifie et donne des informations sur une grande variété de types de fichiers. Binaire seul. Auteurs: Lloyd Eldred et Fred Homan

### Findit\_v1.2

Un utilitaire de recherche de fichiers sur disque. Binaire seul. Auteur: Glade Diviney

### Fitter\_v1.01

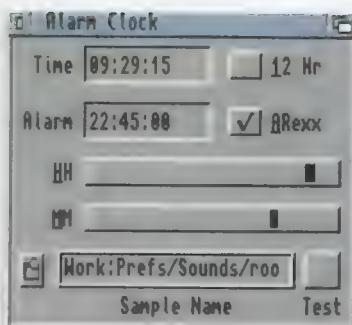
Fitter est un utilitaire qui stocke vos fichiers sur disquettes en utilisant l'algorithme le mieux approprié. Binaire seul. Auteur: Joe Thomas

### JoyRide\_v1.0

Une commodité qui affiche un panneau intuition où s'affichent tous les événements sur le Joystick. Requiert l'AmigaOS 2.0 ou mieux. Binaire seul. Auteur: Brian Koetting



DoomMagicWorkbench (CAM #900)



Alarm Clock (CAM #893)

### LazyBench\_v1.14

LazyBench permet de retrouver facilement un fichier dans les nombreux tiroirs d'un disque dur. Requiert l'AmigaDOS 2.xx ou +. Binaire seul. Auteur: Werther 'Mircko' Pirani

### MUI\_Calc\_v1.25

MUI Calc est un programme de calcul pour le Workbench (ou autre écran public) qui utilise MUI (fournie). Binaire seul. Auteur: Robert Poole

### MyMouse\_v1.2

MyMouse est un utilitaire souris basé sur QMouse. Source en assembleur fourni. Auteur: Andrew Forrest

### Popper\_v3.3

Popper remplace les menus normaux de l'intuition par des menus popup qui apparaissent directement sous le pointeur de la souris. Binaire seul. Auteur: Pierre Dak Baillargeon

### PubUtils\_v2.0

Cinq programmes pour gérer les écrans publics. Binaire seul. Auteur: Chris Papademetriou

### SpriteClock\_v1.1

Affiche l'heure du système en utilisant un sprite. Source inclus. Auteur: Christian Stieber

### TolleUhr\_v1.1

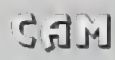
Une horloge... Source inclus. Auteur: Matthias Fleischer

### vClock\_v1.9a

Une horloge qui est surtout un exemple d'utilisation du timer.device et de la fonction AreaXXXX() de la graphics.library. Source inclus. Auteur: Tobias Ferber

### XSize\_v3.0

XSize est un outil qui vous permet de modifier la taille d'une fenêtre d'une manière semblable à X-Windows. Binaire seul. Auteurs: Carsten Melberg & Günther Rehm



#893  
Utilités

### AlarmClock\_v1.0

AlarmClock est une horloge avec alarme. Binaire seul. Auteur: Anthony J Moringello

### ASwarmII\_v2.0

Un économiseur d'écran qui tourne uniquement sous l'OS 2.04 ou +. Source inclus. Auteurs: Markus Illenseer & Matthias Scheler

### Badger\_v1.1

Un gestionnaire d'icônes. Auteur: Erik Sagalara

### Clock\_v2.2

Une horloge qui a la particularité de rester au dessus de tous les écrans et fenêtres. Jusqu'à 4 alarmes peuvent être réglées. Elle utilise la librairie locale avec l'OS2.1+. Binaire seul. Auteur: Bernd Grunwald

### DCMP\_v1.52

Un utilitaire qui vous permet de comparer deux disquettes block par block. Binaire seul. Auteur: Tobias Ferber

### DiskCat\_v2.1

DiskCat est un programme de catalogage de disquettes. Requiert le KickStart 2.04+. Binaire seul. Auteur: Kenny E. Nagy

### EmbedderII\_v1.0

Embedder permet de faire fonctionner certaines intros et démos qui ne fonctionnent pas avec les caches, le chipset AA, etc... Binaire seul. Auteur: Jesper Matthiesen

### EnvTool\_v0.1

EnvTool exécute un programme associé au préalable à un type de fichier. Source C fourni. Auteur: Dan Fish

### HeadCleaner\_v37.2

Permet de nettoyer les têtes des lecteurs de disquettes. Nécessite la Kickstart 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Richard Waspe

### IconType\_v37.0

Ce petit programme fonction-

nant sous shell permet de changer le type d'une icône. Binaire seul. Auteur: Michael Barsoom

### Makelcon\_v1.3

Makelcon est une commande CLI qui crée des icônes. Elle se lance uniquement sous l'AmigaOS2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Marius Chwalczyk

### NoiseSaver\_v1.5

Interrupteur marche/arrêt automatique pour les disques durs scsi. Source inclus. Auteur: Martin Horneffer

### PrtSc\_v1.52

Fait une copie d'écran sur imprimante lorsque l'on presse la touche PrtSc. Requiert le système 2.x. Freeware. Source inclus. Auteur: Jan Hagqvist

### ScreenFool\_v2.5U

Paquetage pour développeur qui inclut une librairie pour le maniement des écrans publics. Binaire seul. Auteur: Chris Lawrence

### Upcat\_v1.2

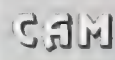
Programme de catalogage de disquettes. Il dispose d'une interface ARexx et d'un macro menu définissable. Binaire seul. Freeware. Requiert le Kickstart 2.04 ou +. Auteur: Frans Zuydwijk

### xMore\_v1.4

xMore est une alternative à More. Il affiche les fichiers textes compressés avec XPK et PowerPacker, il peut lire également les fichiers HEX. Requiert l'OS 2.04. Binaire seul. Auteur: Jorma Oksanen

### xVer\_v3.71

xVer imprime la version d'un fichier donné, le décompresse s'il est compressé. Binaire seul. Auteur: Jorma Oksanen



#894  
Utilités

### CatchDisk\_V1.20

CatchDisk est une commodité dont le but est de détecter l'insertion des disquettes dans les lecteurs et de déterminer si elles sont correctement formatées. Si ce n'est pas le cas, CatchDisk, propose d'exécuter le formatage. Versions anglaise et italienne. Binaire seul. Auteur: Alessandro Sala

### CxKiller\_v1.4

Un petit utilitaire CLI pour tuer, actionner ou mettre hors d'état les commodités. Source C inclus. Auteur: Mike Cuddy

### GBlanker\_v3.2

Il s'agit d'un extincteur d'écran modulaire conçu pour l'AmigaDOS 2.04 et +. Source C fourni. Auteur: Michael D. Bayne

### MemClock\_v1.10

Un petit utilitaire qui affiche l'heure et la mémoire libre sur votre système. Fonctionne sur OS1.1 à 2.0. Requiert l'arp.library V39.1. Source en assembleur inclus. Auteur: Magnus Holmgren

### Notelt!\_v1.41

Un petit utilitaire de type pense-bête. Binaire seul. Auteur: Ryan J. Bruner

### QMouse\_v2.90

Un utilitaire souris. Nécessite le Kickstart 2.0, mais n'est pas une commodité. Domaine Public, source en assembleur fourni. Auteur: Dan Babcock

### SCSlutil\_v2.0

Un utilitaire CLI donnant accès à des commandes spécifiques offertes par la parution 2 ou + du système. Binaire seul. Auteur: Gary Duncan

### Secant\_v1.02

Un calculateur scientifique pour l'Amiga conçu pour tirer parti des nouvelles capacités offertes par la parution 2 ou + du système. Binaire seul. Auteur: Justin Miller

### TBC\_v2.1

Une horloge digitale s'affichant sur la barre de titre du Workbench. Elle dispose d'une fonction alarme, etc... La documentation est livrée au format texte et AmigaGuide. Binaire seul. David Hollway



## #895 Utilités

### AIBB\_v6.5

AIBB évalue correctement les performances de votre système. Auteur: LaMonte Koop

### CFX\_v5.402

Crunched File eXaminer permet d'examiner et de trouver des fichiers en utilisant différents critères de recherche. Nécessite le système 1.3 ou 2.0. Binaire seul. Auteurs: Bob Rye et Marcus Mroczkowski

### Clock\_v1.1

C'est une horloge digitale. Elle fonctionne sous AmigaOS 1.2 et +. Source en assembleur fourni. Auteur: Peter Schachte

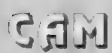
### Stow\_v0.07B

Lit les fichiers dans un répertoire et essaye de les copier sur des disquettes en laissant un minimum de place disponible. Source C fourni. Auteur: Leon Atkinson

### SunWindow\_v2.0

Une "Sun Window" pour l'Amiga. Documentation en allemand seulement mais le menu du pro-

gramme est en anglais. Requiert l'OS 2.0 ou + et la librairie reqtools qui est incluse. Shareware. Auteur: Bernhard Scholz



## #896 Langage

### Oberon-A\_v1.0

Un compilateur Oberon-2 librement distribuable. Oberon-2 est un langage moderne orienté objet conçu par Niklaus Wirth, le créateur du Pascal et du Modula-2, et par Hanspeter Mössenböck. L'archive contient le compilateur, un utilitaire de type "pre-link", un linker (BLink) et un environnement pour les programmeurs. La documentation est livrée dans les formats AmigaGuide et ASCII. L'éditeur de texte n'est pas inclus. Le code source complet pour le compilateur et les utilitaires est inclus. Auteur: Frank Copeland



## #897 Télécom

### LX\_v1.03

LX est un désarchivageur décompresseur rapide. Il est compatible avec LZ, Lharc, Lhunarc, LharcA, et Lha ainsi que Lharc et LHA pour MS-DOS. Binaire seul. Binaire seul. Auteur: Jonathan Forbes

### NullModem\_v2.17

Un device logiciel pour imiter deux modems reliés par une ligne téléphonique sur une seule machine. Binaire seul. Source C fourni. Auteur: Iain Hibbert

### TechnoBBS\_v0.90

C'est un système de BBS (babilard) distribué sous le principe du Shareware. Auteur: Ville-Periti Keinonen

### VLT\_v5.867

VLT est à la fois un émulateur VT100 et Tektronix (4014/4015). Auteur: Willy Langeveld



## #898 Programmation

### AmigaE\_2.1b\_Docs\_Fr

C'est la traduction française des documentations de l'Amiga E 2.1b. Auteur: Olivier Anh

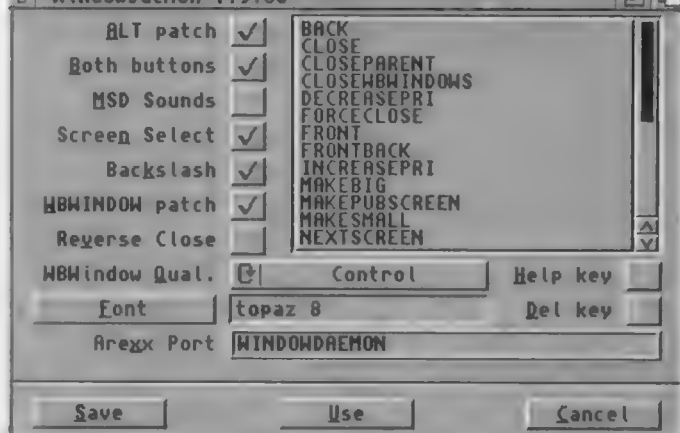
### Capus

Une collection de sources E. Certaines documentations sont en français. Freeware. Auteur: André Capus

### E\_Commodity

Un exemple de commodité avec source en E. Auteur: ao443@freenet.carleton.ca

WindowDaemon 1.9.30



WindowDaemon (CAM #888)

### GenCodeE\_v1.4

Module de génération de code E pour MUIBuilder (v1.4). Auteur: Lionel Vintenat

### Spotlite

Une source où les fonctions de base de l'Amiga E et Intuition sont utilisées et commentées. Auteur: Leon Woestenberg



## #899 MIDI

### K1-II\_Lbrarian\_v5.32

Un éditeur pour le synthétiseur Kawai K1-II. Auteur: Andreas Jung

### Mod2Midi\_v1.2

Mod2Midi est un utilitaire qui aide à convertir des fichiers .MOD issus de Sound, Noise et ProTracker en fichiers MIDI (format General MIDI). Source C fourni. Auteur: Andrew Scott. Porté sur Amiga par Raul Sobon

### SynthLibrarian v0.3

SynthLib v0.3 est une bibliothèque pour utiliser les instruments MIDI. Elle nécessite le Workbench 2.0 ou + et une interface MIDI. Supporte les pilotes externes (deux sont inclus: Yamaha SY22 et Yamaha Electones). Les documentations sont en français. Binaire seul. Auteur: Jean-Alexis Montignies



## #900 Icônes

### DOOM-MagicWB

Une collection de dockbrushes et de patterns pour MagicWB. Auteur: Thomas Dust

### HofIDI249

Ce fichier contient 249 DocIcons

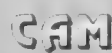
huit couleurs animées pour Tool-Manager. Auteur: Oliver A. Hofmann

### MagicWB-BGs

De nouveaux fonds d'écran pour MagicWB. Auteur: Torsten Hildesen

### MagicWB-BGs2

La deuxième parution d'une collection de fonds d'écran pour MagicWB. Auteur: Torsten Hildesen



## #901 Graphique

### ADProRunner\_v1.5

Un programme qui contrôle l'usage mémoire d'ADPro depuis le Workbench. Binaire seul. Auteur: Oyvind Falch

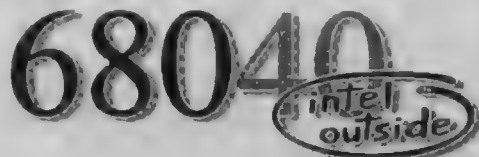
### FreeForm3d\_v1.6d

FreeForm est un puissant éditeur NURB et B-spline pour Real3D, LightWave, Caligari et Imagine. FreeForm dispose d'une interface temps réel pour faire des modifications sur toutes les vues d'un objet. Version de démonstration sans sauvegarde. Binaire seul. Auteur: Fori Owurowa

### MainActor\_v1.5

Un package qui contient des modules pour différents formats d'animations et d'images. La carte graphique Picasso II est supportée et un port Arrex est intégré. Binaire seul. Auteur: Markus Moening

Les descriptifs, que vous venez de lire, ont été traduits par Free Distribution Software (FDS) puis retransmis par l'équipe d'AmigaNews. FDS, 82 rue de Sully, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy cedex, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99, 3615 FDS





# PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU  
CD ROM POUR AMIGA

## PROMO CD ROM

CD DEMO 1

CD DEMO 2 (CD32)

CDPD 1

CDPD 2

CDPD 3 (CD32)

17 BIT Coll. 2

Now Games 1, 2 ou 3 (CD32)

Multimedia Tool Kit (CD32)

17 BIT Coll.1 (2 CD)

PREY (CD32)

CD Aminet 04/94

Frozen Fish

Gold Fish

## SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes  
580 Mégas d'images et d'animations  
(Pour tout Amiga - CDROM, CDTV et CD32)

STRICTEMENT RESERVE  
AUX ADULTES

399 Frs

## VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION  
A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout  
CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)

Plus de 1000 images disponibles  
Une multitude d'effets spéciaux

Des effets Psychés avec Psycho Cycle

Entièrement géré à la souris

Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos  
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 399 Frs

## LOCK'N'LOAD (CD32)

Un nouveau CD en  
provenance des USA, qui  
contient 1000 jeux du  
domaine public, dont un  
grand nombre inédit

199 Frs

## EUROSCENE 1

Quasiment toutes les démos  
réalisées en Europe. Tout est  
classé par groupes et auteurs.  
Tous les fichiers sont archivés  
en Lha. Ce CD nécessite donc  
un lecteur de disquettes.

149 Frs

## OVERDRIVE CD

Lecteur CD ROM PCMCIA pour  
Amiga 1200 compatible CDTV,  
CD32, CD PC et MAc, CD Audio.

Version autonome PCMCIA ou  
Version sur contrôleur Disque  
Dur Overdrive

1990 Frs

Lecteur CD ROM  
+ 2 CDs

2490 Frs

PHOENIX DP

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel / Fax : 59 82 95 00

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

# FISH

Parmi les nouvelles Fish, les "anciens" retrouveront Fleuch (Fish 993), un jeu classique où l'on doit combattre la gravité en dirigeant un petit vaisseau. Les "fous du Workbench" installeront de nouvelles icônes (Fish 992 et 996). Les messages du Guru vous seront enfin dévoilés (Fish 994).

## Fish 991

### ASwarmil v2.0

Un économiseur d'écran amusant à regarder. Vaguettement inspiré par "xswarm" de Jeff Buterworth pour système de fenêtre X11. Requiert l'Amiga OS 2.04 et MUI 1.4 ou + Précédente version 1.3 sur Fish 798 Source inclus Auteurs: Markus Illenseer, Matthias Scheler

### CopColEd v1.2

Un éditeur pour les couleurs qui peuvent être affichées en utilisant le COPPER des Amiga. Ce programme est conçu pour les programmeurs. Binaire seul Auteur: Ludwig Huber

### Iconian v1.90B

Une alternative plus complète à l'Icon Edit 3.0 de Commodore. Requiert l'OS 2.0 Giftware. Binaire seul. Auteur: Chad Randall

### MMBCommodity v1.0

L'utilitaire ultime pour les possesseurs d'une souris trois boutons. Requiert l'OS 2.0 Giftware. Binaire seul. Auteur: Roland Janus

### PrtSc v1.75

PrtSc permet de faire une impression écran. Requiert le système 2.x Précédente version 1.52 sur Fish 945 Freeware. source en assembleur fourni. Auteur: Jan Hagqvist

### SmartCache v1.77a

Un petit programme 100 % assembleur (environ 3K) qui patche le "trackdisk device" pour le pourvoir d'un mécanisme de "cache" pour tous les lecteurs de disquettes (haute densité inclus) connectés sur votre Amiga. Testé sous les systèmes 1.3 à 2.1. Binaire seul. Auteur: Thomas J. Czarnecki

## Fish 992

### Csh v5.37

Un remplacement pour le shell Amiga, similaire au Csh sous UNIX. Précédente version 5.31 sur Fish 889 Source en C fourni. Auteurs: Andreas M. Kirchwitz, et al

### CyberPager v1.4

Le programme CyberPage permet d'envoyer des pages alphanumériques depuis un Amiga. Ceci est accompli grâce au protocole IXO. Il dispose d'un grand nombre de caractéristiques, et d'une haute configurabilité. Des exemples de scripts rexx pour générer des messages automatiques, etc... sont inclus. Précédente version 1.2 sur Fish 907 avec la correction d'une série de bogues. Source en C inclus. Auteur: Christopher A. Wychura

### KMI

Kochtopfs MagicWB Icons (KMI) sont de nouvelles icônes pour MagicWB de Martin Huttenloher. Inclus des icônes répertoires, préférences, WBStartup et beaucoup d'icônes Dock pour Toolmanager. Auteur: Christian Scholz

### Wbsm v1.2

Active et désactive les programmes qui ont été lancés depuis le répertoire WBStartup. Binaire seul. Auteur: Herbie van Staveren

## Fish 993

### Fleuch v3.0

Un petit jeu d'arcade avec plus de 29 niveaux. C'est un jeu similaire à Thrust sur Commodore 64. Précédente version 2.0 sur Fish 932 Binaire seul. Auteurs: Karsten Götz & Andreas Spreen

### IRMasteR v2.2

Un projet logiciel et matériel pour remplacer les télécommandes classiques par

l'Amiga. Cela signifie que vous pouvez contrôler par exemple votre TV ou votre lecteur CD depuis le Workbench. Précédente version 1.0 sur Fish 943 Binaire seul. Auteurs: Jürgen Frank, Michael Watzl

### MUIFR v1.1

MUI Fido File Request est une GUI pour sélectionner des fichiers dans une liste sur Fidonet. La liste des fichiers sélectionnés est écrite dans un fichier REQ dans le répertoire s'y rapportant. La prochaine fois que vous appellerez votre point Fidonet, ces fichiers seront automatiquement téléchargés par votre logiciel de communication Fidonet. Source en C inclus. Auteur: Martin Steppier

## Fish 994

### AddPower v37.14

Un utilitaire qui ajoute quelques caractéristiques utiles à l'OS 2.0+, comme une requête de fichiers sur n'importe quel programme, un anti-click pour les lecteurs, "wildcard" \* = #?, la mise en noir des bords de l'écran, etc. Interfaces Workbench et AmigaDOS avec documentation AmigaGuide en ligne. Précédente version 37.6 sur Fish 939. Binaire seul. Auteur: Ian J. Einman

### JukeBox v1.2530

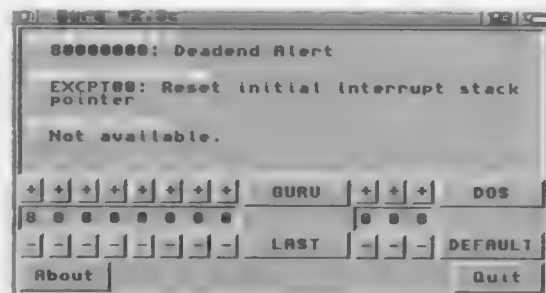
Un programme pour jouer des compacts disques audio en émulant une interface graphique similaire à un lecteur de CD. Il propose une interface ARexx complètement programmable. Précédente version 1.2522 sur Fish 819 Shareware. Binaire seul. Auteur: Franz-Josef Reichert

### TheGuru v2.3

TheGuru est un programme qui vous aide à comprendre les messages énigmatiques du GURU comme par exemple 8000000B. C'est la première parution publique. Binaire seul. Auteur: E.Lensink

### ToolType v37.210

ToolType vous permet d'éditer les types d'outils (tooltypes) dans les icônes en utilisant un éditeur de texte, à la place de l'éditeur monoligne du Workbench. Vous pouvez aussi classer les ty-



TheGuru (Fish994)

Amiga  
DP

# Génial : SILICONE-DP fête les vacances d'été !



Juillet/Août, toutes les collections DP : **10 F la disquette**

**10 disques achetés : +2 gratuits !! Livrés en 48 H.**

**Plus de 6000 disquettes ! Le choix et le service en plus du prix !**

**CAM • FredFish • DPAT • DPAF • TSIWF • TBAG • UGA • ASC • CD32 • LSD • AmigaBox • ASI Games • Games Galore • AMIGAN • Amicus • AmigaTools • RadioAmateur • 3615Laetitia • 17 Bit Software, etc...**

## Nouveautés



\* Un excellent logiciel bancaire ! ABank propose une gestion complète de vos comptes par une interface superbe. Version démo en DP, version complète auprès de l'auteur français. Essayé et approuvé par de grandes marques d'Amiga ! Version Démo 12 F.

\* Une série d'objets pour Calligari par F. Imbert et F. Pladys. Enfin des objets Calligari en DP ! 22 F/disk

\* Un série de fond de 3 à 24 bits pour vos présentations multimédia, Scala, Dpaint, etc... La collection multifonds est arrivée. 25 F/disk



## CD ROM !

**17 Bit Collection de 1 à 2301 : 290 F**  
**17Bit Continuation la suite : 220 F**  
**CDPD 1 Fish 1 à 660 : 220 F**  
**CDPD 2 Fish 661-760, Scope : 220 F**  
**CDPD 3 Fish 761-890, slides : 220 F**  
**GoldFish: double CD 1 à 1000 : 220 F**  
**Démo CD- 650 Mo de démos : 220 F**  
**Démo CD2 - Démos, modules : 220 F**  
**Le CD Aminet. Février 94 : 170 F**  
**Multimédia CD : ClipArts, polices, fonds, images, etc, etc... : 220 F** Excellent CD  
**ClipArt Goliath : 600 Mo de ClipArts : 140 F**  
**NOUVEAU !! CD Lock-n-Load pour retrouver les meilleurs jeux du DP/Shareware : 220 F**  
**Les CD d'images PC compatibles AMIGA Space & Astronomie. Pour passionné : 220 F**  
**World of Flight, l'aviation en image : 220 F**  
**World of Trains : le monde du train : 220 F**  
 Port recommandé conseillé.

## Utilitaires

Avec les collections AmigaBox et LSD Utils, le plus génial catalogue d'utilitaires du DP est définitivement chez **Silicone-DP !!!**

**AmigaTools93** : CanonMan vous permet d'imprimer en PostScript sur votre imprimante Canon et PlayCDA vous permet d'écouter les CD audio sur votre CD ROM avec une très belle interface graphique.

**AmigaTools101** : Un jeu de PingPong sous WB ■ Smaus qui remplace l'autopont de Commodore en beaucoup mieux (ouverture des fenêtres paramétrable, etc...)

**AmigaTools104** : le catalogue Français de Réorg, plein d'utilitaires pour BBS et des icônes pour MagicWB

**AmigaTools107** : Viewtek 2.1 sans le bug du GIF. Enfin !

**Amiga Tools 108** : Un texte pour les bricoleurs : passer votre A4000 en 33 Mhz!! et Turbo AGA accélère Ramsey.

**AmigaTools119** : Emulateur Apple II +! Et en DP en plus.

**AmigaTools125, 126 et 127** : POV 2.2, la toute dernière version de ce logiciel complet de 3D

**AmigaTools130** : KillAGA2 ■ des nouvelles librairies pour Real2 (dctv, IV24, Opal, EGS, etc...)

**AmigaTools131** : Virus Checker 6.41

**BOX 69** : Des samples musicaux et de digitalisations des guignols de l'Info JPP !!!!

**BOX 70** : SCR1 vous offre une palette 24 bits pour modifier toutes les couleurs du WB et plus seulement les ■ premières. SwazInfo remplace la fenêtre Info du WB en beaucoup, beaucoup mieux. Plus facile et plus complet!

**BOX 73** : DT affiche les écrans ouverts en icônes sur le WB pour y aller d'un simple clic de souris. **RAPHIIDE !!!**

**BOX 75** : dernière version d'une Doc AREXX en Anglais.

**BOX 76** : MKick0.61 vous permet de changer de kickstart et également très utile, une liste d'imprimantes avec pour chacune, son driver AMIGA compatible. Ça manquait !

**BOX 77** : Parnet-for2.04 : une version plus rapide et plus petite de parnet pour WB 2.04 ou plus.

**BOX 82** : BootLock bloque votre startup par un mot de passe en ouvrant en plus un faux écran de station SUN !!!

**BOX 84** : 1942SetUp. Un patch complet pour corriger et améliorer l'affichage ■ l'overscan des moniteurs 1942 ■ 1960 Commodore. L'indispensable !

**BOX 86** : La version 3 complète du CManual et deux jeux de lettres de l'alphabet en ClipArts magnifiques.

**BOX 89** : version 040 du render POV ■ KAssign, une commodité pour modifier vos assign par requêteur.

**LSD 133** : Un viewer TIFF (24 bit Mac ou PC) ■ un générateur de fractales MandelMania 4.1

**LSD 140** : TSMorph est un bon programme de morphing. HP2 est un système de driver pour imprimante HP4L

**UGA 15** Scheduler est un gestionnaire de tâche génial qui peut entre autres fermer les écrans ou les tâches plantées

**UGA 30 Avec PPrefs** chaque mode graphique peut être enlin affiché dans un autre mode de votre choix !!!

**2503 WindBlend** est un fantastique traceur de fractales pour machines AGA uniquement. Un TOP

**2524 Drivers** pour Canon, HP, Citizen, Epson, IBM, Star, Okimate, Toshiba, etc... **2548 Drivers** dont la HP 550C

**2755** Un top des tableaux DP : EasyCalc - Le meilleur...

**2789 Astro 22 3.5** est un magnifique logiciel d'Astrologie (pas astronomie) pour les mordus.

**2857 ASI FIX 1200** est un ensemble d'utilitaires pour arriver à faire tourner sur votre 1200 les logiciels 1.3/2.0.

**2873 Astronomie 2.1** Cette fois, c'est bien un logiciel d'Astronomie. Les cartésiens sont ravis.

**2921 Parbench** est une installation complète ■ entièrement automatique de Parnet pour relier ■ Amiga (ou CDTV, etc...) par port parallèle.

**2971** A posséder absolument cette nouvelle version du Relokick 1.3 qui améliore la gestion du cache processeur.

**2978 ASI Video Titrer** est un pack complet pour la Vidéo avec gestion de cassettes et un éditeur de génériques.

**3018** Un logiciel de dessin shareware absolument génial

**3020** 11 fonds AGA pour Scala ou Dpaint. Ceux là sont très bien !!! Pas de fractales minables du ■893 2894 !

**3024 Psycho Imagine** : Objets 3D Imagine (bouteille de lait, guitare, glace télévision et vaisseau ThunderBirds!)

**3072 AB A64 Pack** est un système complet d'émulation d'un A64 sur votre Amiga

**3099, 3100, 3112** Les meilleurs utilitaires en compil ■ en version ultra récentes !

**3117 Rune Master** pour prédire l'avenir comme à la télé.

## Les Jeux de l'été

**2364 Oblivion** - Une mega, mega, mega version DP du Defender Williams Génial !!!

**2459 Bridge** - Un bon jeu de bridge Amiga

**2614 Mystery 2144AD** - Enquête sur un meurtre sur une planète futuriste !!!

**2765 Escape From Doom** Le plus célèbre jeu de rôle du DP sur Amiga (très connu sur PC). FANTASTIQUE !!!

**2797 ABC** Un jeu de carte Klondike en AGA ou chaque carte est illustrée par une Pin-Up! Un TOP DP !!!

**2801 GNU Chess** - Un excellent jeu d'échec pour WB ■ et 3 uniquement.

**2837 Opération Firestorm**. Un fantastique jeu de plateforme digne du domaine commercial.

**2964 Mad Fighters 1200** est un fantastique jeu de baston pour 3.0. Le meilleur clone StreetFighter. Incontournable.

**3003** Une exploration en 3D pour renflouer le Titanic

**3042** Un jeu de course de chevaux marrant ■ complet

**3089 PhukTheWorld** : un jeu exclusivement pour adultes

**3101 Jeux AGA** originaux par le groupe Team Hoi

**3116** Un jeu lunaire qui rappelle MoonBase version bar.

**3135** Excellent jeu d'exploration ■ de karaté Super GFX

**ASI 38 Transplant** est un excellent jeu dans l'espace ou votre vaisseau doit combattre jusqu'à ■ mort !!!

**ASI 133** Un magnifique jeu de poker en français

**ASI 161 GALADRIA**, SpaceInvaders2, SaifonDrea, en fait trois très bon Shoot'em up sur le même disque

**ASI 166 HyperDrive** est LE Shoot'em Up du DP ! Super!

**ASI 151**: Caféine Free Shoot'em up en Blitz Basic.

**ASI 153**: Beetle, demo d'un jeu de collecte dans des tableaux et EXIT, jeu de réflexion

**ASI 155**: MegaBlock, un beau ■tns avec 2 nouvelles pièces et une bombe !

**ASI 157**: Fatal Mission 1.1, shoot'em up vertical (1ou ■ joueurs) ■ Strikes'n'Spare un superbe jeu de bowling.

**ASI 158**: Un frogger, un scrabble et un jeu d'échecs

**ASI 163**: Compilation "réussite" de jeux de cartes

**ASI 168**: Mine Runner, Dynamite Warriors, remakes de Lode Runner ■ Dynablaster jusqu'à quatre joueurs !!!

**ASI 171**: DELUXE GALAGA 1.3, une plateforme où le Père Noël doit récupérer ses cadeaux, et Amsteroids

**ASI 174**: Preview jouable de Statix ■ MetoGrasp, combat à deux en 3D.

**ASI 176**: Deux jeux de sports au joystick et Incinerator, un missile Command amélioré.

**ASI 177**: Gorf, Mucus un plateforme et un jeu de dames.

## Demos - Slides

**2754 ABCD Magnifique** Anim Last Stand de Craig Collins

**3 Mo minimum** pour ■ voir mais quel regal !!!

**2798 Mind Warp** Démo AGA de Team Hoi (3)

**2872 ABCD Mean CD** - La dernière création de Craig Collins à voir absolument (3.5Mo minimum)

**2885 Groovy** , Démo par le groupe Lemon (1/2/3)

**2919 AB Space Balls 9 Fingers** (2/3)

**2929 Abstrax Pig** par Vivid AGA

**2931 AB Scan** is Lame AGA

**2933 AB Complex** Origin AGA

**2934 Volcano AGA**

**2941 SubtleShades** une belle demo non AGA (2/3)

**2968 Démo Arte** de Sanity (un des TOP de la party 93)

**2973 Neural Assault** Démo (2/3)

**2545 Cryptoburners** Fantasy Slides. FANTASY !!!

**2896 Erika ELENIAK** - Un slide AGA ■ un peu hot (3)

**2897 ■ 2906** Une série de slides des plus beaux mannequins du monde AGA ou WB2.0 avec modification

**2955 à 2959** 5 disques 256 couleurs sur ■ thème de l'HeroicFantasy. Les amoureux du thème seront éblouis!

**2976 AB** Un slide AGA d'images 3D de StarTrek. Yeah!

**2977** Un slide AGA plein d'images de MC ESHER.

**3015 BeyondBelief** - Bonne demo AGA comme on aime.

**3016 FullMoon AGA** Très bonne demo prime ■ ■ party93

**3046AB BigTimeSensuality** Démo AGA

**3075 AB - 3076 AB BodyShop** ■ ■ 7 ou les plus belles filles du monde sur votre Amiga

**3104 Démo Real AGA** de Complex

**3106** De petites BD marrantes avec de supers musiques. C'est rigolo et les modules valent le coup. (1/2/3)

**3109 KnightRampage** Excellente demo (2/3)

**3122 Demo Satisfaction** Guaranteed AGA. Bon SFX.

**3127 Démo Friday** ■ ■ Un TOP de ce mois ! Installable sur disque dur. Vraiment très bonne demo. (2/3)

## Initiation à l'Amiga

Apprenez à bien utiliser votre Amiga 1200, 4000, ou WB 2.1 grâce au livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga" (livré avec un ensemble de logiciels vous permettant d'utiliser au mieux votre machine). Ce livre destiné aux débutants et aux utilisateurs moyens est écrit par des pros de l'Amiga, il est simple et complet. Vous y découvrirez l'utilisation du système et toutes les ressources de votre Amiga. De plus, pour fêter Noël, nous vous offrons en prime une série de logiciels DP qui vous permettront d'améliorer les capacités de votre machine préférée en quelques heures.

**Pack Initiation livre + logiciels**  
**270 F + port (recommandé conseillé)**

## Polices Vectorielles

**800 Polices !!**

**PAO, Vidéo, Titrage...**

Le plus large choix de polices  
 Calligraphiques ou Adobe de DP à  
**2 Francs la police !!!**

A utiliser avec PPage, PageSetter,  
 FinalCopy, Excellence!, Dpaint,  
 Kindwords, Scala, etc...  
 Egalement notre collection de ClipArt  
 avec des cliparts en couleur



Les frais de port sont de 15 F par commande (Option recommandé + 10 F, Contre Remboursement + 35 F)  
**Traitement des commandes le jour même (sauf en Août 4/5 jours) et copies vérifiées**

Notre catalogues des collections sur 3 disquettes avec 3 logiciels surprises : 15 F port compris (V1.9)

Catalogue sur papier de toutes les polices et des ClipArts : 20 F port compris (V1.6)

Chèques, mandats, contre remboursement ou CB. Commande téléphoniques par CB ou contre remboursement uniquement.

**SILICONE-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 MONTPELLIER**

**Tél : 67.58.35.60 (de 12H30 à 19H, répondeur 24/24h)**



MultiTool v2.0a (Fisk 997)





Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus du moment que les programmes et leur documentation sont en français.

# DPAT

La collection DPAF Domaine Public Amiga Francisé contient des programmes étrangers (en anglais ou autres) accompagnés de leurs documentations entièrement traduites en français et éventuellement d'une version du programme traduit en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal afin que vous puissiez l'inclure dans la collection DPAF.

## DPAT 60

### Drivers Thomson PR90600 v35.5

Ce driver d'imprimante, vous permet de faire fonctionner les 'vieilles' imprimantes Thomson sur vos Amiga. Auteur: Jérôme Thoen

### Dsicc

Ce module, accessible en C, a été écrit dans le but de combler une lacune du C: la gestion dynamique des chaînes de caractères. En temps normal pour gérer des chaînes, il faut faire soi-même les allocations, chargements, effacements, ré-allocations, libérations de mémoire, etc... Auteur: Rodrigo Reyes

### ErrorMsg.library v1.0

Le but de cette bibliothèque est de faciliter la vie des programmeurs en les soulageant de la difficile tâche d'avertir l'utilisateur que quelque chose se passe mal ou

**Cinq disquettes ce mois-ci. Une disquette ésotérique qui séduira certains adeptes, un message personnel aux maîtres de jeux: il peut être intéressant de soumettre certains de vos joueurs à ces quelques tests... Autrement, plein d'utilitaires et d'aide à la programmation tous plus séduisants les uns que les autres. Bonnes vacances, bronzes bien, à plus.**

d'éventuelles erreurs. Auteur: Frédéric Delacroix

### ITex2IFF v1.0

C'est un convertisseur de format PCITex en format IFF. C'est une commande Cli. Auteur: Frédéric Delacroix

### PrintASCII v2.5

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 55. C'est donc un 'printeur' de fichier, gérable à la souris. Il est désormais capable d'imprimer des fichiers 'powerpackés'. Auteur: David Bérny

### Rescale v1.0

Une commande Cli qui retaille une image 511x511 en 640x511. Auteur: Frédéric Delacroix

### Screen2IFF v1.0

Une commodité qui sous l'impulsion d'une combinaison de touches permet de sauvegarder l'image de votre écran sous forme d'un fichier IFF. Auteur: Frédéric Delacroix

### SDCS

Sound Disk Construction Set (créateur de démo-son) vous permettra, grâce à une GUI, de choisir une image et un échantillon sonore et de les placer sur une disquette avec un peu de code de démarrage. Shareware: 100FF demandé. Auteur: Frédéric Delacroix

### ViewerII

ViewerII est un visualiseur d'images utilisant la bibliothèque DataTypes.library, et qui permet ainsi d'admirer des images IFF-ILBM, GIF, JPEG, PCX, BMP, etc... Compatible 3.0 UNIQUEMENT. Auteur: Rodrigo Reyes

## DPAT 61

### Biorythme v1.0

Un programme calculant et affichant vos courbes biorythmiques (physique, intellectuel et émotionnelle) en fonction du jour du mois. Pas de possibilité d'impression. Auteur: Yann Morin

### Emotions v1.1

Un petit programme qui se propose de vous cerner émotionnellement, cela en une vingtaine de questions. Le résultat est affiché à l'écran, une impression vous est proposée. Auteur: David Bérny

## Suite et fin du super Surplus CiS

<b>Ordinateurs</b>			
AMIGA 500+	.....	900	
CD 32 + Pinball Fantasies	.....	1500	
AMIGA 3000Tower + 6Mo + DD 120 Mo + CD-Rom + CD : Fred Fish, CD CATS	.....	8000	
<b>Périphériques Commodore</b>			
A2058/2 Mo	.....	900	
A2088 + lecteur 5 1/4	.....	300	
Clavier A2000	.....	200	
<b>Disques durs SCSI</b>			
HD500/52 Mo	.....	1800	
<b>Moniteur A1084</b>	.....	950	
Téléviseur couleur 36 cm Pal/Secam	.....	400	
<b>MODEM INTERNE SUPRA 2400 ZI</b>	.....	500	
EXTENSION 1 Mo pour A500+	.....	250	
Ext. 1,5 Mo IN500 pour A500	.....	300	
AMAX 2 + Rom originale Apple	.....	500	
HORLOGE INTERNE A1200	.....	100	
EXT. RAM 32 bits DKB pour A1200 0Ko + 68881-16Mhz	.....	500	
<b>BOITIER 5 1/4 EXTERNE sans alim.</b>	.....	100	
Trial Montessa 300cc	.....	5000	
<b>Logiciels graphiques</b>			
MODULE DIGIVIEW GOLD	.....	300	
VISTA 1.0	.....	150	
36 DATA DISKS Paysages pour VISTA	.....	360	
41 DATA DISKS Paysages pour VISTA	.....	410	
AUTO-SCRIPT	.....	100	
PERSONAL PAINT dessin	.....	100	
PAINTER 3D animation 3D	.....	100	
TAKE 2 animation	.....	100	
REAL 3D 1.2	.....	200	
<b>Bureautique</b>			
FINAL COPY 2	.....	350	
PROFESSIONAL CALC 1.0	.....	200	
CYGNUS ED PRO Version 2.12	.....	150	
PAGE STREAM 2.2	.....	250	
PROPER GRAMMAR correcteur grammatical anglais	.....	100	
GOLD DISK OFFICE Fr	.....	300	
GOLD DISK PROFESSIONAL	.....	200	
AMI-BAK	.....	50	
<b>RESSOURCE</b>	.....	100	
VIDEO FONT MAKER + 6 POLICES CG	.....	250	
100 POLICES MASTERPIECE FONTS	.....	300	
150 POLICES CG GOLD DISK	.....	400	
<b>Musique</b>			
PACK FX STAR VOCODER	.....	150	
FUTURE SOUND 500	.....	300	
MIDI STAR 2 entrées, 6 sorties/thru	.....	200	
AUDIOMASTER 3	.....	100	
INTERFACE MIDI pour AMIGA 1000	.....	100	
OVERTURE MIDI	.....	100	
QUASAR SOUND	.....	100	
FUTURE SOUND A1000	.....	150	
<b>Multimédia</b>			
PRESENTATION MASTER	.....	100	
<b>Cartes vidéo</b>			
VIDEO TOASTER 2000 v3.1 NTSC complet 4000	.....	250	
<b>Logiciels CDTV</b>			
Asterix and son avec digitaliseur et micro	.....	250	

Un de ces produits vous fait envie ?  
 Appelez tout de suite le **57 89 11 40**.  
 Forfait port / emballage : 80,-FF

**Quantités infinitésimales**

Attention, ces produits provenant de nos matériels de démonstration, de test ou d'évaluation vous sont proposés dans l'état à des prix imbattables. Compte tenu de ces tarifs, nous n'assurons aucune garantie ni support technique. Les quantités sont limitées et seules les premières commandes seront honorées. Tous ces prix sont T.T.C.

14, Avenue HERTZ, Europarc,  
 33600 PESSAC, France  
 Tél : +33 57 891 140  
 Fax : +33 56 362 846



### Psycho v1.6

Un programme de caractériologie. En une trentaine de questions, celui-ci brosse votre portrait, donne des indications de type "comment se comporter avec eux" et quelques personnages historiques ayant ce même caractère. D'après l'auteur, ce test est encore utilisé comme test d'embauche par certains recruteurs. Ce programme accepte d'imprimer sur ma p'tite HP. Auteur: David Béryl

### Rencontre du 3ème type

Une animation remettant l'homme à sa place, un peu à la manière de Moebius dans "L'Homme est-il bon ?". 1Mo Chip ou plus minimum. Auteur: Raphael Borrelli

### StarsBlacker

Un "blacker" d'écran qui vous projette dans un univers étoilé fort sympathique. Les versions 68000 et 68020 sont fournies. Une commodité (2.0+) écrite en Assembleur, le source est fourni. Auteur: Patrice Rault

### Tendance v1.0

Ce programme va vous permettre de connaître vos moments de chances au quart d'heure près. Une imprimante est indispensable car il n'y a pas de sortie écran. Auteur: Yann Morin

### Timer v1.01

Un programme de 6Ko qui tout d'abord vous dit (écrit) bonjour ou bonsoir, vous donne l'heure et la

date sans oublier le quantième ainsi que l'éphéméride du jour et du lendemain. Un peu comme Alain Gilot Pétré... Enfin c'est pas gros et c'est sympa. Auteur: Christian Kaspar

### Uranus v3.2

Nous rentrons dans l'astrologie, le programme vous demande votre nom et votre date de naissance, puis il vous donne les grandes lignes de votre signe. Pour les passionnés, je préciserais qu'il ne tient pas compte des ascendants. En revanche, il vous indique sur un joli dessin les points faibles de votre organisme. Auteur: David Béryl

## DPAT 62

### Amitel v1.10

Mise à jour de la version 1.0 de cet émulateur minitel 1b se trouvant sur la DPAT 58. Les améliorations apportées à cette version sont: support des protocoles de téléchargement de la librairie XPR et ajout du ToolType XPR, localisation et ajout du fichier AMITEL.catalog, modification reconnaissance Minitel/Modem et ajout identification pour FRANCE TEASER, ajout configuration touches de fonction et modification fenêtre de statut pour protocoles XPR, intégration de BBTPro 2.3.5. C'est un shareware. Pour 50FF, vous avez droit à une mise à jour gratuite et pour 100FF vous recevrez automatiquement les dernières versions. Auteur: Pascal Grange as Lafa

### ChipMemFirst

Obligez votre ordinateur à utiliser votre mémoire Chip en premier, ça peut être utile pour certaines démos ou autre... Auteur: Patrice Rault

### CliExchange v1.4

Un programme qui propose les mêmes fonctionnalités que l'utilitaire standard de Commodore: Exchange. La grande différence est que CliExchange ne possède pas d'interface graphique mais peut être lancé depuis un shell, un script, un dock de ToolManager, une touche d'appel de Yak, un menu de BrowserII, etc... Remarquons qu'il peut travailler avec une liste de commodités... Auteur: Gaël Marziou

### ObjectUIK

Quelques programmes d'exemples (un viewer de fontes, etc...), et une foule d'objets UIK permettant: de lire des fichiers "Powerpacké", jouer des modules Med, etc... Shareware 100FF minimum, cela comprend les prochaines mises à jour gratuites. Auteur: Florent Boireau

### PF85 v1.0

Un petit utilitaire (une commande Cli) permettant d'imprimer des fichiers ASCII sur 85 lignes par page. Son but est de vous faire économiser du papier imprimante. Auteur: Yann Morin

## DPAT 63

### LF\_AutoRef v0.9

Il s'agit d'un programme qui insère des séquences ANSI dans les fichiers Adocs pour mettre les termes connus en valeur. Auteur: Laurent Faillie

### LFLocalize v0.3

Un programme qui "localise" un source C, i.e: ajout du code de gestion des catalogues, extraction des chaînes... Source C inclus. Auteur: Laurent Faillie

### LFSysBinder v1.0

Une superbe réalisation, pour ceux qui connaissent Assign-Manager, ce programme s'en rapproche tout en offrant plus de possibilités. En effet, il gère les Assigns, les variables d'environnement, les commandes résidentes et les paths, tout ça par l'intermédiaire d'une interface graphique. Compatible 2.0 ou +. Auteur: Laurent Faillie

### PP\_AmigaGuide v2.0

Utilitaire permettant de lire les fichiers AmigaGuide compressés par PowerPacker. Auteur: Laurent Faillie

### Yak v1.58

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 52. Un utilitaire génial qui permet de contrôler une foule de choses: HotKeys, auto-pointage, etc... Bref, la liste serait trop longue et le logiciel mériterait un test complet. Ceci dit le source C est fourni. Distribution française. Auteur: Gaël Marziou



# ATTILA

Maintenant, le DP a un nom sur Amiga.

Le N° HUNS du DP

Association Loi 1901.

## 10 Francs \*

C'est le tarif exceptionnel pour cette période estival que vous propose l'association ATTILA pour vous permettre de faire le plein de News, sans empiéter sur votre budget de vacances et en plus de cela ATTILA vous offre **2 Disquettes gratuites** par lot de 10 et nous restons à votre disposition pendant tout l'été.

Toujours disponible le kit PARNET V3.2 comprenant le logiciel version 3.2 et le câble parallèle d'une longueur de 2 Mètres, nous pouvons pour 10 Frs supplémentaire réaliser les disquettes correspondantes à votre configuration matériel (n'oubliez pas de nous envoyer votre configuration matériel)

Pour les heureux possesseurs de CD ROM, CDTV ou de CD32, sachez également que FRED FISH vient de sortir son dernier GOLD FISH 1000, comprenant les 1000 premiers titres, dans un set de **deux CD**. Ce dernier est également disponible chez ATTILA au prix de 200 Frs.

ATTILA c'est aussi plus de 10000 disquettes comprenant les collections suivantes : ATTILA - 5100, FREDFISH - 1000, CAMS - 916, DPAT - 60, SCOPEDISK, AMIGABOX, AMIGATOOLS, ARUG, TSWIF, AMIGAN, JAMDISK, NEWZEALAND, ASSASSIN GAMES, FAUG, AMOSDP, CLIP ART, FONTS, MODULES, SLIDE, et bien d'autres collections qui ont fini par venir à bout des deux disquettes de notre catalogue (Plus de 2 Méga de données), bientôt trois disquettes.

Et sur toutes ces bonnes nouvelles l'équipe d'ATTILA vous souhaite d'agréables vacances. Profiter bien du soleil.

Tarif unique de 10 Francs sur tout le domaine public (\*sauf logiciels en Shareware compensé)

### EXPEDITION le jour même

Frais de port Matériel & logiciel: 15 Frs, Option Recommandé + 10 Frs, Option Colissimo + 10Frs Catalogue complet sur **DEUX** Disquettes (compatible toute machine estampillée Amiga) contre 20Frs - frs de port compris avec vos coordonnées, abonnements possibles (plus économique et plus simple).

ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

Tél. Fax: (33) 73-69-48-84



# Associations

**Rubrique Gratuite** - Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (*associations à but non lucratif seulement*).

## ADMI

ADMI propose le premier CD du domaine public français pour Amiga et CD32. Ce CD contient plus de 600 Mo de DP's organisés (classés type CAM), directement utilisables, provenant des BBS et FTP, dans leur dernières versions (VC 6.33, PT 3.15...). Pour toutes informations: ADMI 21 rue de la gare 91560 Crosne ou 69.48.80.18 (ap. 18h demander Arnaud) ou sur 3615 Amigatel bal: apocalypse.

## AEIC

L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél. 20.15.88.73

## AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tél: 93.92.15.00 Fax: 93.13.90.95

## AMIGA MANIA

Propose logiciels DP (100% compatible Amiga 1200/4000): collection Fish, CAM, DPAT, CG Fonts, Amos DP, Cours d'ASM, TSWF, Salade... Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge (+ enveloppe auto adressée + timbre 4F40). AMIGA MANIA, 80 Av. de la Lanterne, 06200 Nice

## ART ET IMAGE DP

Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, ray tracing, utilitaires, images, objets, animations, textures, démos etc... Catalogue des nouveautés contre 2 timbres. Art et Images DP - 41 cité la Molle, 13130 Berre.

## ATTILA

Distribue toute une gamme de produits Amiga (Shareware et Freeware). Avec un catalogue lourdement rempli, nous vous proposons donc des démos, graphisme musique, utilitaire, sample, mégadémo, sans oublier les éternelles collection FISH, CAM, DPAT, radio amateur, amos etc... Catalogue sur 2 disques contre 20FF. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

## BELIER PRODUCTION

Propose ses propres réalisations, avec notamment le magazine sur disquette en français DomPub & Co, et Amitel la seule messagerie sur disquette, contre 7F ou une disquette vierge et une enveloppe timbrée. Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, Tél: 53.59.34.70

## BUGSS

Réalise des traductions de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, contact direct, soutien aux auteurs, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos 56.82.70.01 ou 56.85.50.77

## CFP

Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart. CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA. L'achat d'une disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à

DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

## CLUB AMIGA MONTREAL

Approvisionnement à la source. Vous pouvez vous procurer directement les disquettes CAM dès leur parution. La collection entière est disponible. Le prix est de 3.50\$ la disquette incluant les frais de poste. Commande minimale 6 disquettes. Règlement par mandat-poste international ou carte VISA (nom, numéro, date d'expiration) à: Editions le Grand Moulin, 5495, rue Aubert; Trois-Rivières-Ouest (Québec); CANADA G8Y 5G8 Fax 819.371.1767

## COMMODOREXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée. "COMMODOREXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONGJUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

## DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

## FANATIK

Fanatik, association loi 1901. Nos activités sont l'élaboration de la collection ProDIA, la diffusion du bimestriel FTK-MAG et la maintenance informatique toutes marques. Fanatik, 117 rue Lambrecht, 59500 DOUAI. Tél: 27 99 33 45

## FREENEWS

FREENEWS vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, AmosDP, radio-amateur... Mais aussi des démos, slideshows, musiques, zinedisk... Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou mandat). FreeNews 12 allée des Pampres Cidex 326, 38640 CLAIIX. Tél: 76.70.42.78

## FREE WORLD DP

Distribue et produit des disquettes DP sur Amiga et PC Compatible. Nous possédons la collection complète DPAT. Nos tarifs sont toujours aussi exceptionnels! En plus nous proposons un catalogue gratuit Amiga/PC contre timbre à 4F40. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

## GCCL - MICRO - BELGIQUE

Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainaut. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tl/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

## IMPACT MULTIMEDIA

Réalise tous travaux d'infographie, Vidéo, Vidéo Pro, Musique, Son, Borne Interactive... Digitalisation de Photo pour CV ou document Amiga/ PC IFF, GIF, PCX, BMP et en 24 bit. Formation chez le particulier ou en groupe 2D/ 3D par personnel diplômé. HOT-LINE bientôt disponible pour adhérent 100F/

an. Impact Multimédia 1 bis boulevard ST-ANTOINE 13380 Plan de Cuques. Tel. en attente d'installation, FAX: 91.07.32.84

## INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Mais elle propose également la collection Fish à partir du n°200. Elle dispose également d'un serveur minitel ouvert 24h sur 24 au 16 88 63 85 58 (avec téléchargement gratuit!). Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau.

## INTERCEPTOR

INTERCEPTOR diffuse logiciels du Domaine Public, ainsi que toutes les dernières CAM, Fish, DPAT, etc... Catalogue sur deux disquettes contre 15 F (remboursable au premier achat) à: Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry. Minitel 79.62.96.48 + connexion/fin.

## LOAD'N'ENJOY

Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

## ORION DIFFUSION

Découvrez le plus convivial des catalogues DP contenant plus de 6500 disks répertoriés dans une véritable base de données! Une multitude d'options telles que le tri par codes, par auteurs, par logiciels; multi-recherche, impression, hypertexte... Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des CAM, Fishs, Amos DPL, TSWIFS, Mégadémos, Music-Disks, SlidesShow, JukeBox story... Catalogue Constellation "La bible du Chercheur de DP" sur 2 disks disponibles contre 20FF. Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex. Tél: 33 26 29 21

## PIXEL ART

Vous propose de digitaliser vos documents au format IFF ou autres (JPEG, GIF, à préciser) ou de les transférer sur bande VHS SECAM. Pour cela, envoyer vos sources à Pixel Art, 37 rue Manet 37300 Joué-Les-Tours. (tarifs digits: 15F (disquette + transport + 1 digitalisation), + 5Frs par digitalisation supplémentaire; délais: 1 semaine)). Nous pouvons apporter notre aide à vos projets informatiques et vidéo: expositions, coding party dans la région Tourangelle.

## R.A.C Rennes Amiga Club

Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accès à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

## SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication.

## TROC MICRO

Collecte et diffuse logiciels DP: FredFish, CAM, Assasins Games, Amos DP, Jeux, Démo, Modules... Catalogue des nouveautés contre une enveloppe timbrée à votre adresse. Contactez Troc Micro 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.



AMIGA  
N°6  
CONCEPT

# AMIGA

## CONCEPT

MENSUEL - N°6 - JUILLET / AOUT 1994 - 35 Frs

### LES TESTS

James Pond 3, Elfmania, Benefactor...  
Ishar III, Kick Off III

### REPORTAGE

L'Amiga aux Etats-Unis

### Dossier Spécial

L'Amiga pour le meilleur  
et pour le pire.

### Guide Pratique

Les meilleurs périphériques au  
meilleur prix

100  
pages

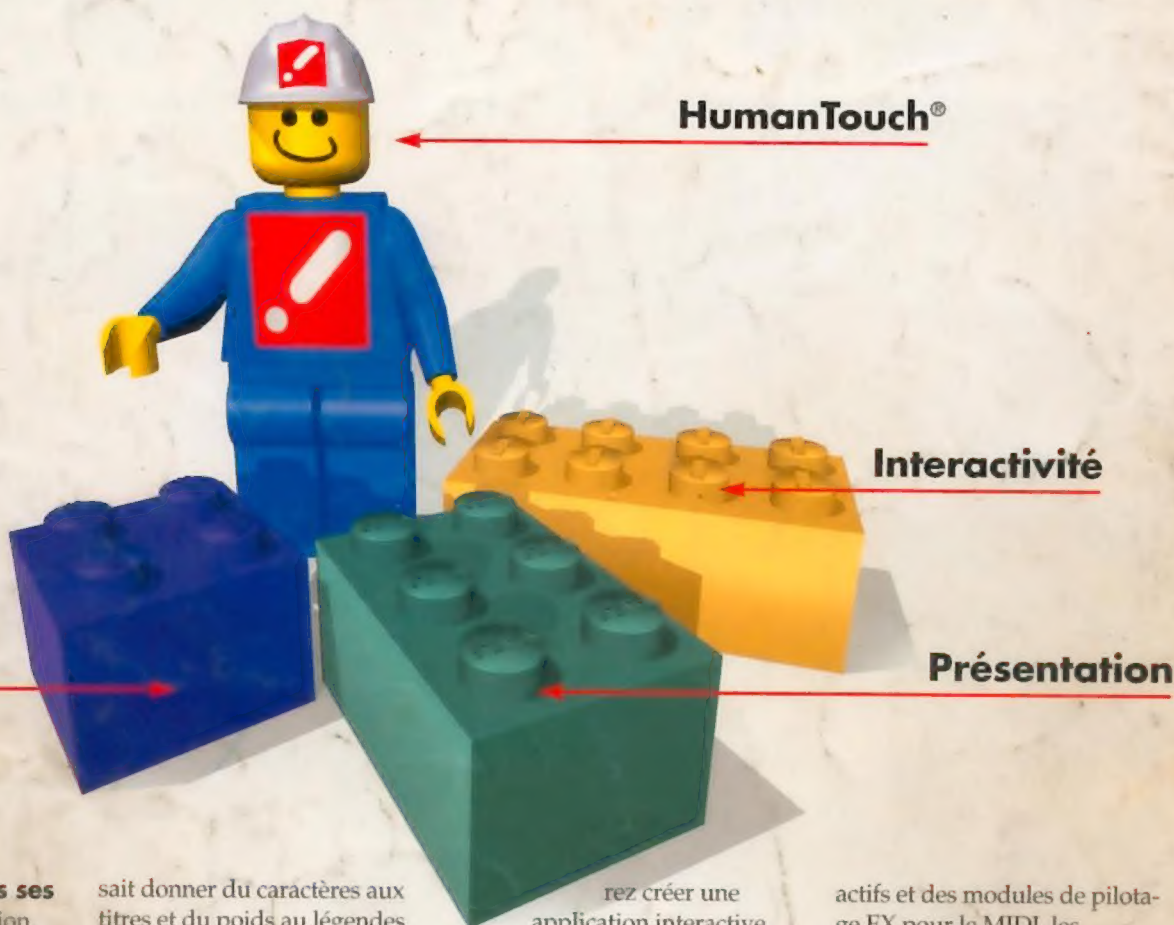
Dément ! Un vrai jeu du commerce gratuit



Et sans oublier la PIN-UP  
et pleins de petits jeux pour  
vous amuser cet  
été



# SCALA pour Amiga®, toute une gamme de matériaux pour le multimédia.



**SCALA ne ménage pas ses effets.** Titrage, présentation, application multimédia interactive, avec SCALA tout est possible... et réussi. Parce que SCALA maîtrise depuis longtemps l'élément fondamental de la communication visuelle : la dynamique. Grâce à son grand choix d'effets et de volets d'apparition, SCALA dynamise votre message, quel qu'il soit.

**HumanTouch®.** Juste ce qu'il faut de fonctions, des commandes écrites en toutes lettres et en français, des boutons faciles à sélectionner, l'interface HumanTouch® de SCALA ne fait pas dans le clinquant : elle vous simplifie la vie.

**Typo, texte et titres, SCALA est dans son élément.**

Ombre, souligner, ajouter un contour ou du relief, SCALA

sait donner du caractère aux titres et du poids aux légendes. Et si les styles livrés d'origine ne vous conviennent plus, SCALA est compatible avec les milliers de polices disponibles pour l'Amiga; vous n'avez qu'à choisir.

**SCALA s'occupe de votre image.** Les logiciels SCALA sont tous livrés d'origine avec des fonds d'écran et des illustrations conçus par des graphistes pour donner immédiatement une finition très "pro" à vos productions. SCALA est également compatible avec tous les logiciels de dessin Amiga pour vous permettre d'apporter votre touche personnelle.

**Evolution.** Aujourd'hui, vous choisissez VideoTitler pour réaliser vos génériques. Quand vous en aurez envie, vous pour-

rez créer une application interactive avec Scala MultiMedia : **c'est le programme d'évolution continue CiS/SCALA; le droit de changer de Scala pour la différence exacte des prix en vigueur entre la version que vous abandonnez et celle que vous souhaitez acquérir\*.**

**SCALA existe en trois couleurs.**

En mauve, Scala VideoTitler pour le titrage vidéo amateur : 35 effets de page dont le générique déroulant vertical ou horizontal, 25 effets d'apparition, 4 polices de caractères et jusqu'à 99 pages de titres. En vert menthe, Scala MM200 pour le titrage vidéo et la présentation : 80 effets de transition, 15 polices de caractères, 60 fonds d'écran, 80 symboles, des boutons inter-

actifs et des modules de pilotage EX pour le MIDI, les CDVideo, le photoscope iON de CANON...

En brun havane, Scala MultiMedia MM300 pour la présentation interactive multimédia : plus de 100 effets de transition, 15 polices de caractères, 70 fonds d'écran des outils de dessin et des modules de pilotage EX pour les genlocks GVP G-Lock et VISION24. En option, une télécommande infrarouge et un système de montage vidéo.



## Pourquoi faire compliqué?

Disponible en France à la Fnac et chez les meilleurs spécialistes Amiga (liste sur simple appel au 57 89 11 40)

Distribué en Belgique par EIS 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

\* Opération exclusivement valable auprès de CiS. Contactez-nous pour en connaître les modalités exactes. Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs. Illustration : "ScalaLand" ©1994 Frédéric BOULLIER

Les logiciels SCALA sont édités en version française et supportés par CiS  
14, Avenue HERTZ, Europarc,  
33600 PESSAC, France  
Tél : +33 57 891 140  
Fax : +33 56 362 846

